DIBUJANDO HENTAI

APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO

9

+ de 18 años

DLLS 2.25 $20.00

prohibida su venta a menores

VANGUARDIA EDITORES

SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS

7 509761 102268 09

Color
PASTEL

Proyección de
SOMBRAS

TOMO 9

PERSPECTIVA DE LA FIGURA
HUMANA

PARA MAYORES DE 18 AÑOS


DIBUJANDO HENTAI
APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO

¡NO COMPRES ESTA REVISTA!

SI ERES MENOR DE EDAD O SI EL GÉNERO DE PUBLICACIONES ERÓTICAS VA EN CONTRA DE TUS PRINCIPIOS.



AMIGO VOCEADOR:

ESTA REVISTA ES EXCLUSIVAMENTE PARA MAYORES DE EDAD. DE LA MANERA MÁS ATENTA SE TE INVITA, SUPLICA Y EXIGE QUE NO LA EXHIBAS NI VENDAS A MENORES DE EDAD.
RECUERDA QUE CONSTITUYE UN DELITO.

AMIGO LECTOR

¡CUIDADO! LA REVISTA QUE TIENES EN TUS MANOS POSEE IMÁGENES Y TEXTOS TANTO DE POSES COMO DE ACTOS SEXUALES. SI ESTE TIPO DE INFORMACIÓN VA EN CONTRA DE TU CRITERIO Y PRINCIPIOS MORALES, POR FAVOR, NO LA COMPRES.

ESTA REVISTA DEBE ESTAR EMBOLSADA AL MOMENTO DE SER ADQUIRIDA, DE LO CONTRARIO, POR FAVOR, REGRÉSALA A TU DISTRIBUIDOR.

TÚ TIENES LA LIBERTAD DE COMPRAR O NO ESTA REVISTA.







Directorio
Revista

Editor Responsable
Juan Antonio
Flores Valdovinos

Director

Asistente

Diseño de Interiores

Clases de Dibujo
Angélica Bracho

Colaboradores

Portada

Corrección de Estilo



Directorio
Editorial

Juan Antonio
Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores Valdovinos
Dirección Administrativa

Dirección de Operaciones

Dirección de Circulación



Servicios

ÍNDICE

PERSPECTIVA: La definimos como el arte de dibujar objetos tridimensionales en una superficie bidimensional (esto es, la hoja de papel) para recrear la profundidad y la posición relativa.

Ciertamente no es lo mismo dibujar objetos planos que con volumen y profundidad, pero hacerlo nos deja plasmar una parte de la realidad en una simple hoja de papel. Pero también podemos ver a la perspectiva como un punto de vista. Cada persona ve el mundo de una forma, y lograr expresar eso es de gran valor, ya que dejamos una huella de nuestra propio visión en una simple hoja de papel.



























DIBUJANDO HENTAI No. 9 Publicación Mensual Diciembre 2008. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera. México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO SEP/INDA No. 04-2001-062014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TITULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705. No. IMPI 896648. IMPRESA EN: EDITORIAL ESFUERZO, calle Esfuerzo #1 6-A, Naucalpan de Juárez, Edo. de México. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87. México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Mex. C.P. 54080 Tel. 5238-0200. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: LAS AMERICAS COMMERCE, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. Del Valle, Mex. D.F., C.P. 03100. Tel. (55) 5687 2150 y 5536 4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.



Encajar correctamente un personaje humano, dentro de un escenario o un paisaje creado con una perspectiva exagerada y forzada al máximo (cosa bastante común en la narrativa de los cómics o los mangas), nos pone frente a un reto del cual no cualquiera puede salir bien librado, aún para los artistas más experimentados.

2

Dibujar libros, cajas o edificios y ajustarlos con escuadras a dos o tres puntos de fuga puede ser laborioso pero, con un poco de esfuerzo, puedes lograr resultados que te dejarán satisfecho. Aplicar la perspectiva a un cuerpo humano cuya naturaleza es dinámica y flexible puede ser algo más complicado, ya que éste responde a infinidad de puntos de fuga que deben corresponder a un plano físico más general. Esto que suena más complicado que un rap de **Eminem**, en realidad... lo es. Pero existen maneras de simplificar el proceso para abordarlo sin enloquecer de frustración. Una de ellas es reducir los objetos a figuras geométricas sencillas y fácilmente manejables.

Si como dibujante ya has conseguido sentir de manera intuitiva la perspectiva en objetos como una mesa, una pared o una escalera, ya estás más que listo para dibujar personas. De lo contrario, te recomiendo que empieces a practicar exhaustivamente, con escuadras y todo, dibujar cajas y cubos desde diversos puntos de vista y una vez que tengas la suficiente práctica y confianza en tus trazos, transforma las cajas en cilindros.

¿Por qué cilindros? Porque visualmente los cilindros, sobre todo cuando los usas con cierto nivel de transparencia, te permiten manejar de una manera más sencilla el volumen de los objetos y, por supuesto, del cuerpo humano. Al dibujar una pierna, por ejemplo, una vez acostumbrado a visualizar cilindros como base, podrás percibir el volumen de masa muscular que tiene esa extremidad, y la moverás correctamente cuando cambies dramáticamente su postura o el encuadre de la escena que estás dibujando.

Pero hagamos este sencillo ejercicio: simplifiquemos aún más nuestro acercamiento a la perspectiva. Con nuestra imaginación metamos todo el cuerpo de una chica en una caja.

Eso hará que manejemos sin problemas a nuestra modelo, girándola sobre su eje vertical. Así podremos relacionar las distorsiones aparentes de un objeto sencillo como lo es la caja, con las de un objeto más complejo como el conjunto de la anatomía humana.

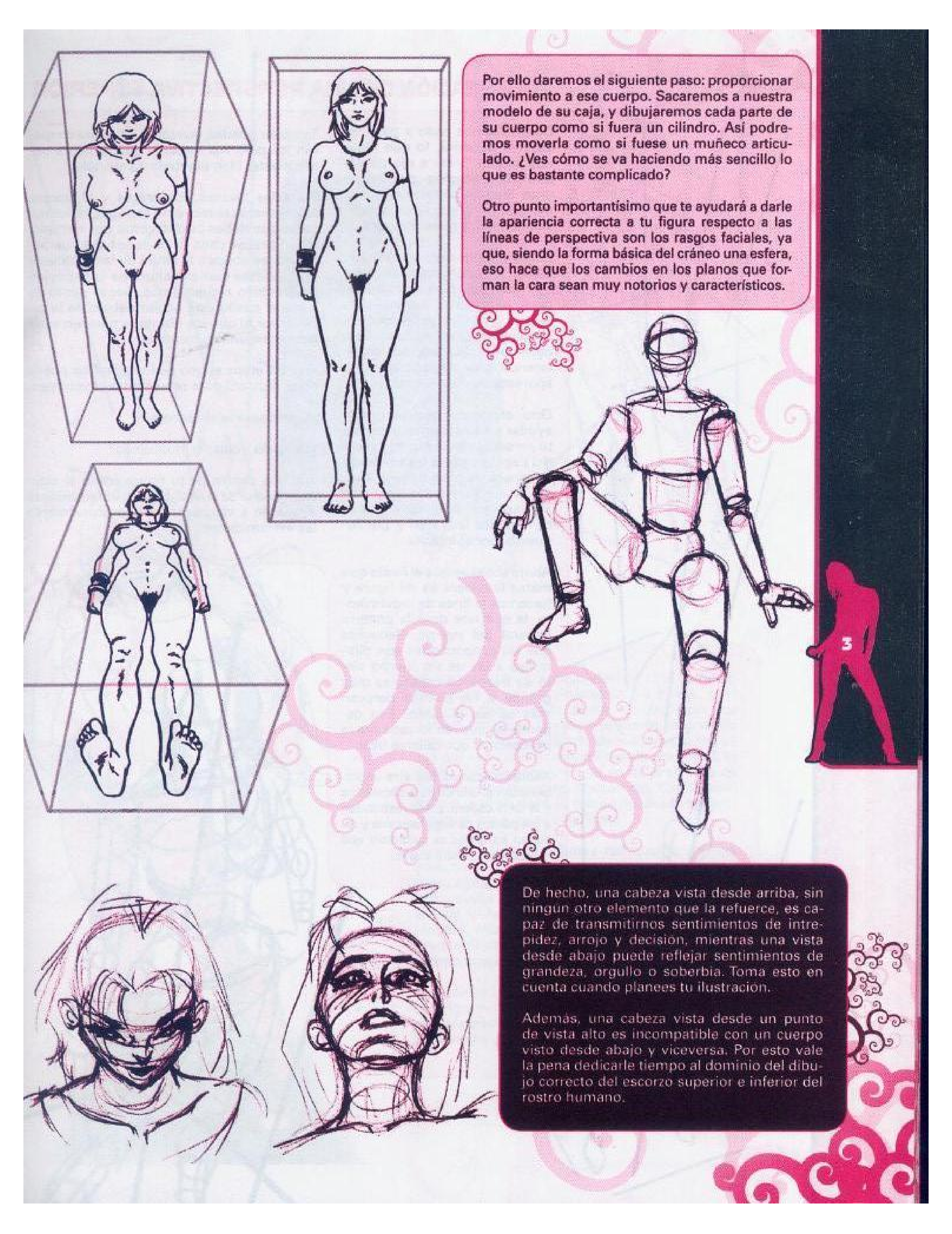
Visto desde arriba, el cuerpo parece menos alto, las piernas aparentan ser más cortas y la cabeza más grande. Desde la vista inferior los pies crecerán y el volumen de los muslos tomará un primer plano mientras la cabeza se reduce notablemente.

Pero aún en esos escorzos exagerados, ciertas proporciones humanas se mantienen, como dibujar los codos a la altura de las costillas o las muñecas un poco arriba de donde se encuentra el pubis. Ésos son pequeños puntos de referencia que harán que la modelo siga pareciéndonos atractiva y no empiece a verse rara. Pero siendo objetivos, a menos que pienses dibujar toda la vida soldaditos de plomo, una figura estática no solucionará tus necesidades.





Por Mono



Por ello daremos el siguiente paso: proporcionar movimiento a ese cuerpo. Sacaremos a nuestra modelo de su caja, y dibujaremos cada parte de su cuerpo como si fuera un cilindro. Así podremos moverla como si fuese un muñeco articulado. ¿Ves cómo se va haciendo más sencillo lo que es bastante complicado?

Otro punto importantísimo que te ayudará a darle la apariencia correcta a tu figura respecto a las líneas de perspectiva son los rasgos faciales, ya que, siendo la forma básica del cráneo una esfera, eso hace que los cambios en los planos que forman la cara sean muy notorios y característicos.

De hecho, una cabeza vista desde arriba, sin ningun otro elemento que la refuerce, es capaz de transmitirnos sentimientos de intrepidez, arrojo y decision, mientras una vista desde abajo puede reflejar sentimientos de grandeza, orgullo o soberbia. Toma esto en cuenta cuando planees tu ilustracion.

Ademas, una cabeza vista desde un punto de vista alto es incompatible con un cuerpo visto desde abajo y viceversa. Por esto vale la pena dedicarle tiempo al dominio del dibujo correcto del escorzo superior e inferior del rostro humano.



PLANEACIÓN DE UNA PERSPECTIVA SUPERIOR

Desarrollemos paso a paso un escorzo superior, lo que algunos llaman "vista a ojo de pájaro". Empecemos por poner unas líneas verticales que nos marquen el grado de perspectiva que tendrá nuestra figura.

Como puedes ver, únicamente dibujé los segmentos de guías que necesito para mi boceto, pero, si quieres sentirte más seguro, traza las guías hasta el vértice del punto de fuga. Este punto te servirá, además de referencia, para otros objetos que aparezcan en la escena.

Otro elemento que te puede ayudar a situar correctamente a tu personaje en el espacio vacío del papel es trazar un cuadrado a manera de piso. Este cuadrado, como lo puedes ver, está afectado por otros dos puntos de fuga (los laterales) y, por supuesto, por el inferior.

Ahora coloquemos el óvalo que marca la cabeza de mi figura y tracemos la línea de movimiento, la que nos dará la postura general del cuerpo. Recuerda que las proporciones son diferentes a las de un cuerpo visto de frente. La cabeza es más grande y las piernas parecen más cortas. ¿Cuánto? Eso depende de qué tan forzada sea la perspectiva que quieras usar.

Ahora colocamos dos ejes importantísimos, la línea de los hombros y la de la cadera. Éstas responden a los puntos de fuga laterales y resultan paralelas al cuadrado que representa nuestro suelo.

También puedes marcar el sitio que ocuparán los pies. Así lograrás que tu figura parezca estar bien plantada en el suelo.

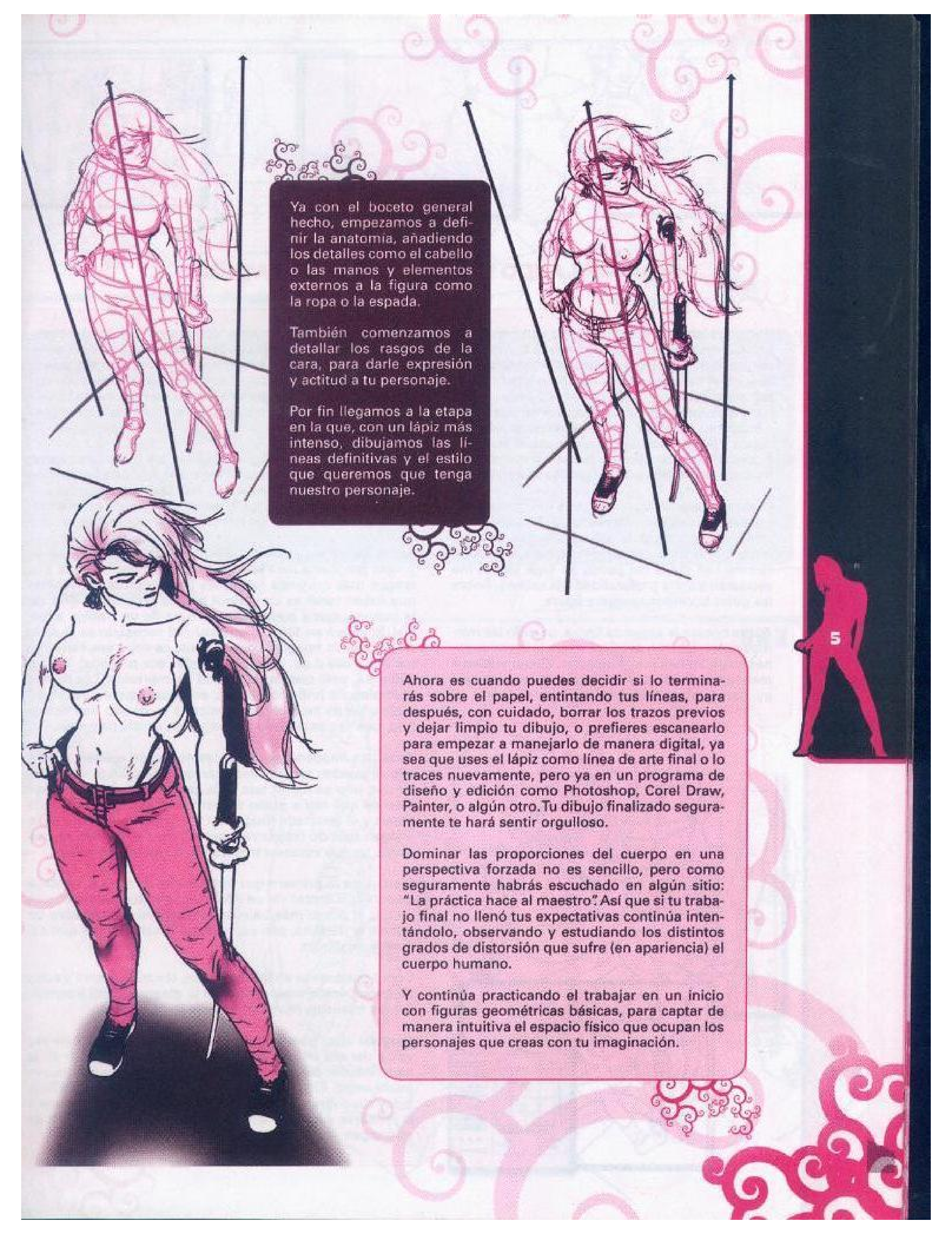
Traza las piernas, los brazos y el tronco. Nuevamente te recuerdo esos pequeños detalles que debes cuidar, como por ejemplo: si los brazos caen a los lados del cuerpo, dibuja los codos a la altura de las costillas y las muñecas casi a la altura de la entrepierna. También recuerda que, por el punto de vista, el cuello está oculto debajo de la cabeza, por lo que los hombros parecen subir hasta casi unirse con ésta.

En esta etapa el uso de los cilindros puede serte muy útil para representar el volumen.

¿Cómo será tu personaje?

¿Delgado, rollizo o musculoso?

Trázalos dentro de tu figura como si estuviera hecha de cristal. Las circunferencias te ayudarán a visualizar tridimensionalmente las extremidades.



Ya con el boceto general hecho, empezamos a definir la anatomía, añadiendo los detalles como el cabello o las manos y elementos externos a la figura como la ropa o la espada.

También comenzamos a detallar los rasgos de la cara, para darle expresión y actitud a tu personaje.

Por fin llegamos a la etapa en la que, con un lápiz más intenso, dibujamos las líneas definitivas y el estilo que queremos que tenga nuestro personaje.

Ahora es cuando puedes decidir si lo terminarás sobre el papel, entintando tus líneas, para después, con cuidado, borrar los trazos previos y dejar limpio tu dibujo, o prefieres escanearlo para empezar a manejarlo de manera digital, ya sea que uses el lápiz como línea de arte final o lo traces nuevamente, pero ya en un programa de diseño y edición como Photoshop, Corel Draw, Painter, o algún otro. Tu dibujo finalizado seguramente te hará sentir orgulloso.

Dominar las proporciones del cuerpo en una perspectiva forzada no es sencillo, pero como seguramente habrás escuchado en algún sitio: "La práctica hace al maestro". Así que si tu trabajo final no llenó tus expectativas continúa intentándolo, observando y estudiando los distintos grados de distorsión que sufre (en apariencia) el cuerpo humano.

Y continúa practicando el trabajar en un inicio con figuras geométricas básicas, para captar de manera intuitiva el espacio físico que ocupan los personajes que creas con tu imaginación.







DESARROLLANDO UNA PERSPECTIVA LATERAL

Hagamos otro proyecto, esta vez con una perspectiva más natural, no tan forzada como lo es un plano picado superior o una perspectiva inferior que hace que todos parezcan gigantes. La perspectiva lateral existe en todos y cada uno de los encuadres o viñetas que vemos en un manga o un cómic, pero como no es tan espectacular solemos menospreciarla o hasta pasarla por alto. Acompáñame para que veas cómo trabajo, paso a paso, una escena con perspectiva lateral.

Primero, trazo de manera suelta mis guías horizontales y verticales. Mi punto de vista será ligeramente superior al de mis personajes, pero no tanto como para que se deformen sus proporciones. Las guías del punto de fuga lateral me ayudarán a darle profundidad a la escena. Sobre las guías boceto mi primera figura.

Ahora boceto la segunda figura, usando las mismas guías. Eso me ayudará a que las proporciones entre ambas sean correctas. Y aquí vuelvo a mencionar lo importante que son los ejes que ayudan a colocar los hombros y las caderas.

Las líneas de ambas partes del cuerpo mostrarán claramente el plano y el grado de perspectiva que tiene la escena general. Dibujarlas correctamente hace que los personajes se vean integrados al entorno que vamos creando. Observarás que estando una figura parada o sentada, la mayor parte de las veces la línea o el eje de las caderas corre paralelo al suelo.

Ya satisfecho con las figuras, añado los elementos externos: la ropa, los muebles, el lugar, en fin, todo lo que nos sitúa en un momento concreto, sea la edad media, el salvaje oeste o la época actual. Hecho esto, remarco con mayor intensidad a lápiz los trazos que serán los finales.

Ahora voy a escanear mi dibujo. Cada escáner tiene su propio programa para leer las imágenes, pero, ya sea que tengan más o menos funciones unos u otros, lo mínimo que deben tener es un control para la proporción final de la imagen, que a menos que se trate de un trabajo especial, lo dejaré en 100%. Y otro control necesario es el de la resolución de imagen. Lo más usual es dejar ese valor entre 200 y 600 d.p.i. (puntos o pixeles por pulgada). Yo uso 300 d.p.i., para que tenga calidad de impresión. Los demás controles de brillo, contraste, enfoque, etcétera, prefiero ignorarlos de momento y ajustarlos ya dentro de Photoshop, una vez escaneada la imagen en escala de grises.

Todas las imágenes escaneadas necesitan ajustes, y para ello se pueden seguir diferentes métodos. No te voy a decir que uno es mejor que otro, ya que eso depende más bien de qué tan a gusto te sientas tú con el control que tienes y el resultado final. Aquí te mostraré el ajuste de la imagen usando las curvas, que en este caso sólo es una curva, ya que estamos trabajando en escala de grises.

Bien, pues lo primero que voy a hacer es abrir la ventana de curvas (Control +M en Windows). Ya abierta, marco con un clic el punto más bajo de la diagonal y lo arrastro un poco a la derecha, con eso elimino mucho el gris que oscurece mi dibujo.

Como puedes ver en la ilustración, también marco y subo algunos puntos intermedios de la diagonal para intensificar los trazos de lápiz. Hecho esto le doy OK.

Después abro nuevamente la ventana de curvas. Esta vez voy a dar clic en uno de los goteros que puedes ver en la parte inferior derecha. Ese gotero es para elegir un nuevo punto negro. Elijo una línea claramente trazada en mi dibujo y doy clic sobre ella (un poco de práctica y sabrás atinarle a la primera), y así se intensifican notablemente los trazos de mi imagen. Nuevamente le doy OK.









Si eres quisquilloso y perfeccionista, puedes abrir nuevamente la ventana de curvas para eliminar los últimos rastros de líneas no deseadas o de borrones que se alcancen a ver, y que tienen un valor bajo de grises. De nuevo doy clic en el punto más bajo de la diagonal, y arrastro a la derecha para dejar los espacios blancos con un valor de negro del 0%.

A pesar de que ya debe estar limpia la línea, se nos pudo olvidar limpiar perfectamente el cristal del escáner y a veces todavía son visibles algunas basuritas o puntitos que no deben ir en nuestro dibujo. Así que es ahora cuando tomo la herramienta de borrar y empiezo lo que los diseñadores llaman "quitar los piojos". Mi recomendación es que lo hagas a mano, ya que existe un filtro para ello, pero le quita calidad al dibujo y elimina muchos detalles y líneas finas; así que ¡a mover esa goma! Y aquí tenemos nuestra ilustración acabada.

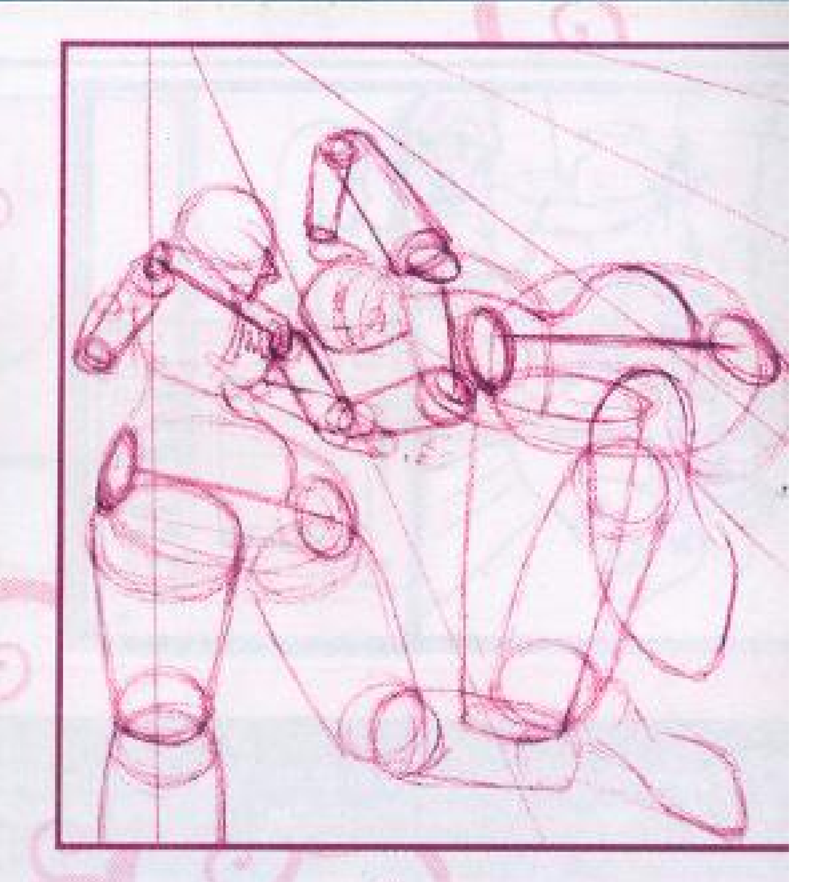
Ésta puede ser la versión final, o podemos agregarle rellenos de negro o con tonos de gris para darle profundidad, o podemos separar la línea de arte en un layer independiente para agregar luego capas abajo y poder colorearlo digitalmente, pero eso ya dependerá de lo que quieras hacer con tu ilustración.

PROYECTO DE PERSPECTIVA INFERIOR

Volvamos a lo espectacular, a las escenas que están hechas para llamar la atención. La perspectiva inferior es, desde luego, un buen ejemplo. Comenzamos por dibujar las líneas que nos indican nuestro punto de fuga principal, que en este caso es el superior y ya con esa sencilla base empezamos a bocetar nuestras dos figuras.

Recuerda que el uso de cilindros transparentes para dibujar cada sección del cuerpo nos ayudará a no perder la percepción tridimensional de los cuerpos. Esto que en un dibujo a línea parece no tener importancia, será primordial en cuanto empieces a agregarle luces y sombras o color. Marca los ejes de hombros y caderas porque, insisto, siempre te mostrarán claramente el tipo de perspectiva que los afecta. En nuestro dibujo, por su punto de vista inferior, el eje de la cadera es más grande que el de los hombros. Una vez contento con la composición y su perspectiva, define bien la anatomía y agrega los detalles como el cabello y la ropa.

Con este dibujo quiero que hagamos un ejercicio de imaginación para que te quede un poco más clara la perspectiva. Ya tenemos bocetada nuestra "vista a ojo de gusano", es decir, desde un punto de vista muy distinto del que tenemos de las personas de manera cotidiana. Ahora, imagina que no eres el observador, sino que eres alguien que observa al observador desde cierta distancia por lo que la escena que verías sería algo parecido a esto:









Tener esta posición nos permitirá analizar lo que pasa en la escena. Como puedes ver, el horizonte o nivel de visión se encuentra siempre a la altura de los ojos del que observa.

También puedes comprobar que los puntos de fuga laterales están ahí influyendo en cómo vemos la escena, aunque por la posición tan baja del encuadre que hacemos casi no los tomamos en cuenta, ya que el punto de fuga predominante es el superior.

Otro punto a recordar (sobre todo con los puntos de fuga superior e inferior) es que basta con que tengas más o menos una idea de donde se encuentran; no tienes que saber y marcar exactamente su posición, ya que, por ejemplo, al dibujar una ciudad, su punto de fuga inferior tendrá un vértice que bien puede hallarse en algún lugar de China, y nadie tiene suficiente espacio ni papel para trazarlo. La práctica te permitirá sentir la perspectiva que hay en tu escena, y ya no te verás obligado a trazar las líneas de los puntos de fuga completas.

Por ahora se me acabó el espacio. Espero que estos consejos te hayan aclarado un poco el, a veces, complicado tema de la perspectiva del cuerpo humano. Hasta la próxima.



ARMAS DEL DIBUJANTE PASTEL

Por Zayuri Kyoto



Todos los pasteles se hacen mezclando un pigmento puro con gis francés, que después se combina con una goma. Los pasteles duros contienen más aglutinante, mientras que los suaves son casi el pigmento puro y producen colores muy ricos, pero se rompen y se desmoronan con facilidad. Los pasteles más duros los podemos encontrar en presentación de barras cuadradas y los suaves en gises redondos. Los puedes conseguir de diferentes grosores dependiendo del fabricante, en sets o por separado.

Los pasteles los podemos encontrar en dos presentaciones: en gises y en lápices; los gises y los lápices tienen el mismo material sólo que obviamente los lápices están "cubiertos" por madera y los gises por una tira de papel. Los pasteles duros y los lápices se pueden mezclar con un hisopo, un pedazo de papel o con los dedos, pero no olvides que se corren fácilmente, con sólo pasar tu mano puedes echar a perder tu trabajo; es recomendable poner una hoja de papel en áreas ya terminadas sobre todo si están en la parte inferior. Después de terminar tu trabajo rocíalo con fijador para que no se manche.



A



B



C

Pasteles suaves delgados: Excelentes para los detalles porque con el borde puedes dibujar líneas delgadas y nítidas. Puedes partirlos para hacer trazos de costado para cubrir áreas grandes.

Pasteles suaves gruesos: Perfectos para pintar áreas grandes, pero no muy buenos para hacer líneas delgadas.



Lápices pastel: Excelentes para hacer bocetos y trazos finos, combinables con pasteles suaves y duros.

Pasteles duros: Se desmoronan menos que los pasteles suaves. Por lo general se utilizan en las primeras etapas del dibujo para sombrear los colores principales. Los pasteles duros no pueden llenar el grano del papel con tanta rapidez como lo hacen los suaves.

TRAZOS

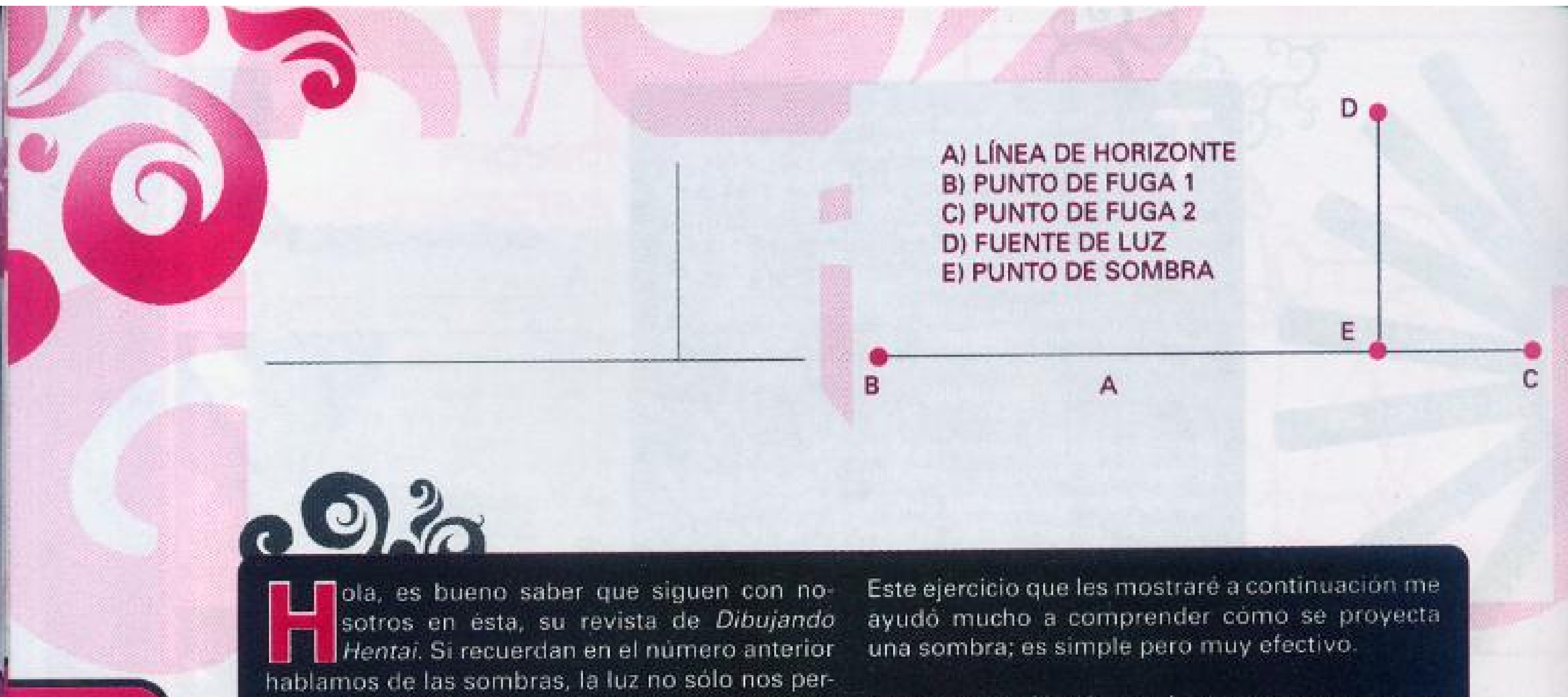
A) Trazos lineales: Si haces un trazo con el gis totalmente vertical obtendrás una línea gruesa y fuerte.

B) Trazos en el costado: Si usas el costado de un gis pastel obtendrás un área ancha de color. Para ello necesitas romper el gis pastel del grosor que necesites.

C) Líneas delgadas: Si usas la parte delgada del extremo del gis obtendrás una línea delgada y fina.

PROYECCIÓN DE SOMBRAS

Por Nastienka



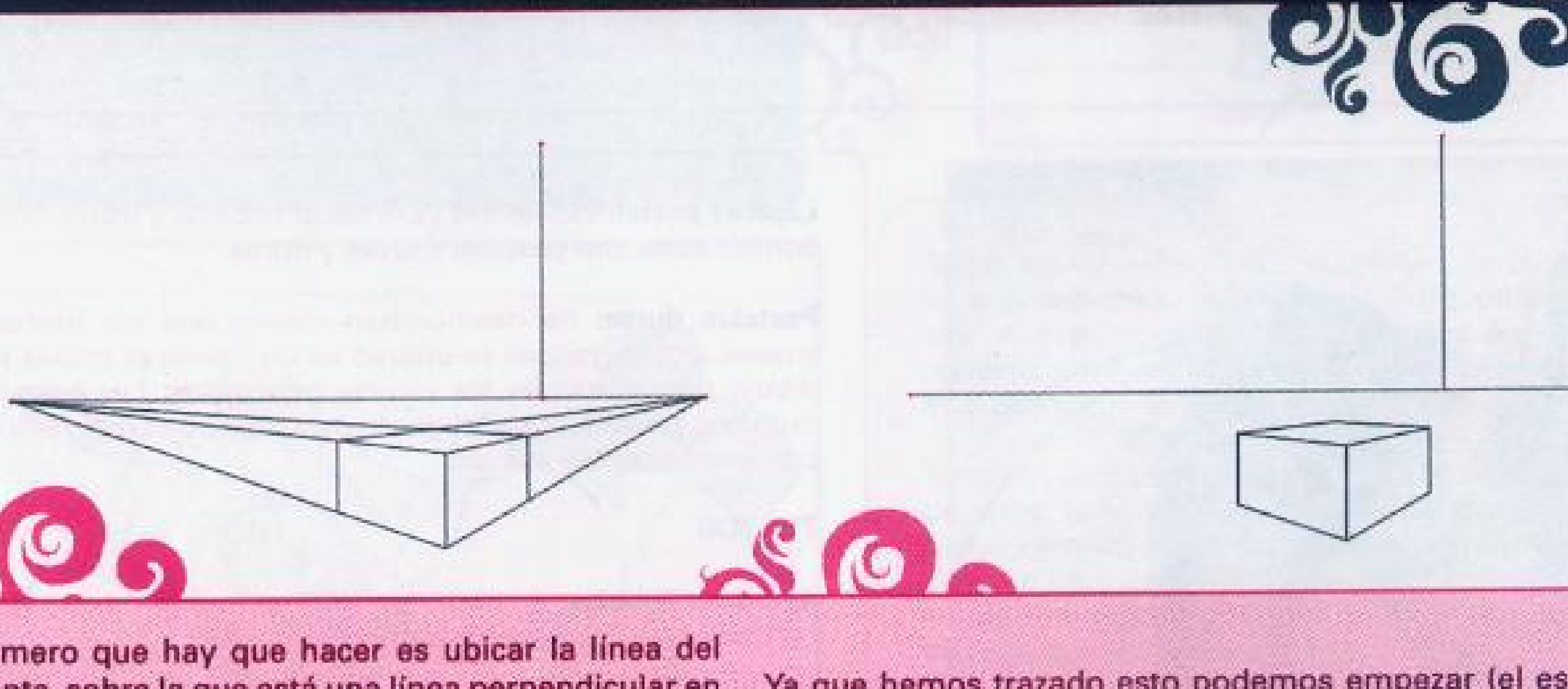
Hola, es bueno saber que siguen con nosotros en ésta, su revista de *Dibujando Hentai*. Si recuerdan en el número anterior hablamos de las sombras, la luz no sólo nos permite ver, sino que también altera la percepción de los objetos que nos rodean, dándonos detalle y volumen, haciendo que nuestro mundo no sea plano.

Observamos cómo la luz ocasiona efectos increíbles creando las sombras, pero estas sombras no se quedan pegadas a los objetos, éstas se proyectan.

Este ejercicio que les mostraré a continuación me ayudó mucho a comprender cómo se proyecta una sombra; es simple pero muy efectivo.

En la proyección de sombras veremos un poco de perspectiva con varios puntos de fuga y no sólo a un punto.

Te preguntarás, ¿y esto en qué me servirá en una ilustración hentai? Pues te servirá de mucho, y en un momento sabrás porqué. Pero primero veamos este ejercicio y si gustas puedes irlo haciendo paso a paso.



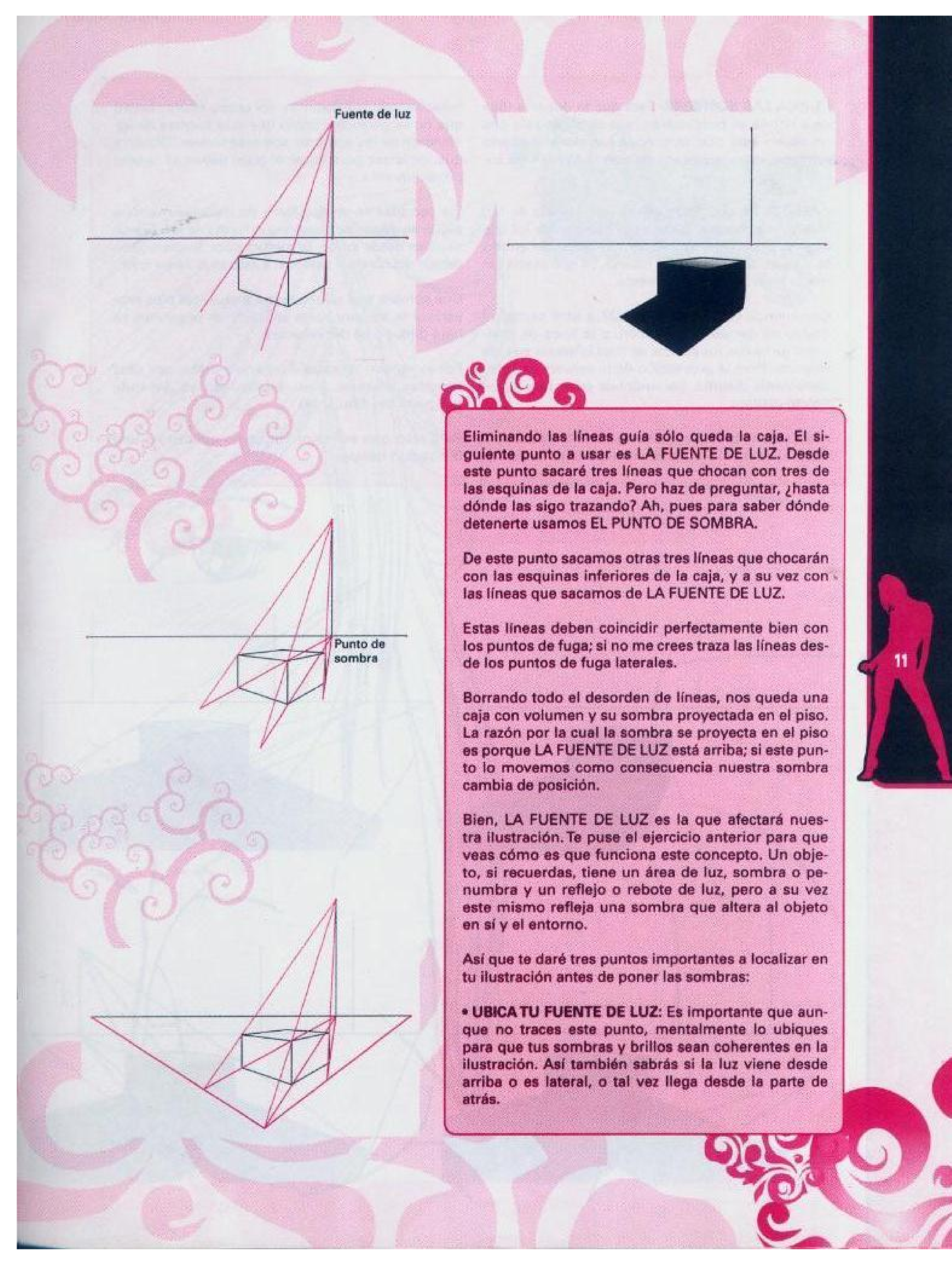
Lo primero que hay que hacer es ubicar la línea del horizonte, sobre la que está una línea perpendicular en la que ubicaremos dos puntos importantes: LA FUENTE DE LUZ y EL PUNTO DE SOMBRA, además de dos puntos más que nos ayudarán a trazar un objeto en perspectiva.

- •LÍNEA DE HORIZONTE
- •PUNTO DE FUGA 1
- •PUNTO DE FUGA 2
- •FUENTE DE LUZ
- •PUNTO DE SOMBRA

Ya que hemos trazado esto podemos empezar (el espacio entre los puntos y el tamaño del objeto que trazaremos te lo dejo a tu criterio, así que no importa qué distancia des, sólo traza de preferencia con una regla o escuadra).

En este caso tracé una caja, las líneas que vayas haciendo y donde choquen te indicarán dónde están las esquinas de la caja.





Eliminando las líneas guía sólo queda la caja. El siguiente punto a usar es LA FUENTE DE LUZ. Desde este punto sacaré tres líneas que chocan con tres de las esquinas de la caja. Pero haz de preguntar, ¿hasta dónde las sigo trazando? Ah, pues para saber dónde detenerte usamos EL PUNTO DE SOMBRA.

De este punto sacamos otras tres líneas que chocarán con las esquinas inferiores de la caja, y a su vez con las líneas que sacamos de LA FUENTE DE LUZ.

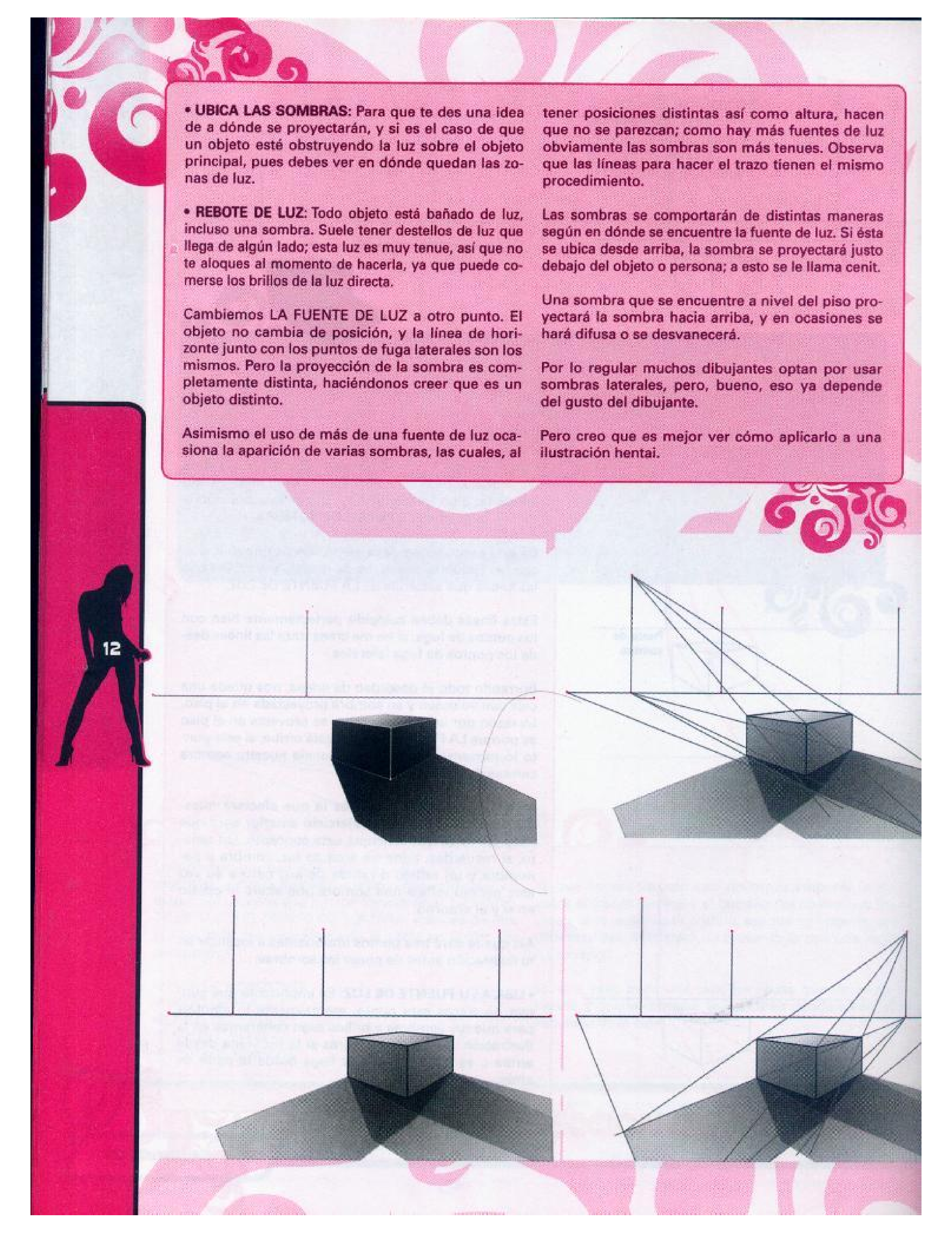
Estas líneas deben coincidir perfectamente bien con los puntos de fuga; si no me crees traza las líneas desde los puntos de fuga laterales.

Borrando todo el desorden de líneas, nos queda una caja con volumen y su sombra proyectada en el piso. La razón por la cual la sombra se proyecta en el piso es porque LA FUENTE DE LUZ está arriba; si este punto lo movemos como consecuencia nuestra sombra cambia de posición.

Bien, LA FUENTE DE LUZ es la que afectará nuestra ilustración. Te puse el ejercicio anterior para que veas cómo es que funciona este concepto. Un objeto, si recuerdas, tiene un área de luz, sombra o penumbra y un reflejo o rebote de luz, pero a su vez este mismo refleja una sombra que altera al objeto en sí y el entorno.

Así que te daré tres puntos importantes a localizar en tu ilustración antes de poner las sombras:

- **UBICA TU FUENTE DE LUZ:** Es importante que aunque no traces este punto, mentalmente lo ubiques para que tus sombras y brillos sean coherentes en la ilustración. Así también sabrás si la luz viene desde arriba o es lateral, o tal vez llega desde la parte de atrás.



- **UBICA LAS SOMBRAS:** Para que te des una idea de a dónde se proyectarán, y si es el caso de que un objeto esté obstruyendo la luz sobre el objeto principal, pues debes ver en dónde quedan las zonas de luz.

- **REBOTE DE LUZ:** Todo objeto está bañado de luz, incluso una sombra. Suele tener destellos de luz que llega de algún lado; esta luz es muy tenue, así que no te aloques al momento de hacerla, ya que puede comerse los brillos de la luz directa.

Cambiemos LA FUENTE DE LUZ a otro punto. El objeto no cambia de posición, y la línea de horizonte junto con los puntos de fuga laterales son los mismos. Pero la proyección de la sombra es completamente distinta, haciéndonos creer que es un objeto distinto.

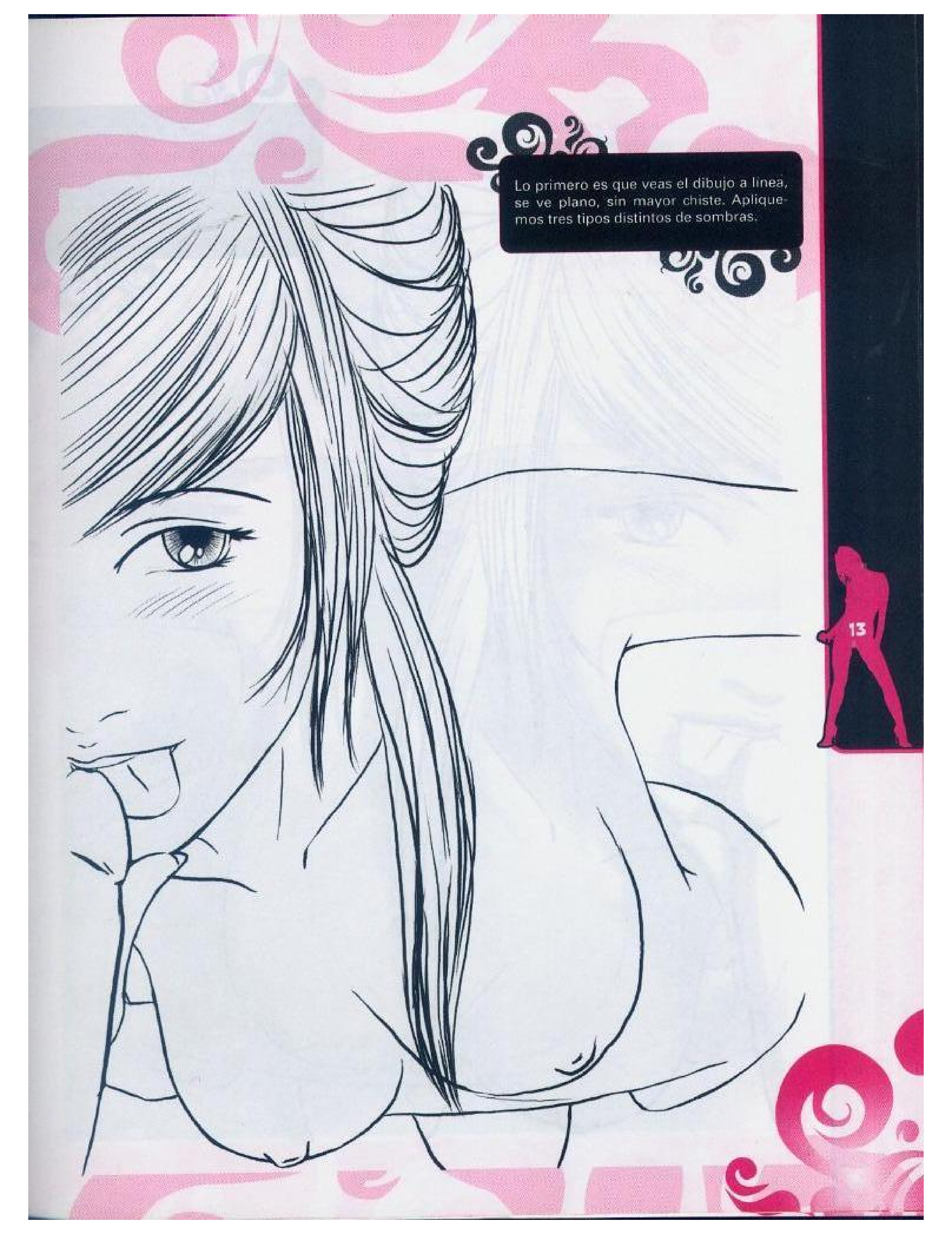
Asimismo el uso de más de una fuente de luz ocasiona la aparición de varias sombras, las cuales, al tener posiciones distintas así como altura, hacen que no se parezcan; como hay más fuentes de luz obviamente las sombras son más tenues. Observa que las líneas para hacer el trazo tienen el mismo procedimiento.

Las sombras se comportarán de distintas maneras según en dónde se encuentre la fuente de luz. Si ésta se ubica desde arriba, la sombra se proyectará justo debajo del objeto o persona; a esto se le llama cenit.

Una sombra que se encuentre a nivel del piso proyectará la sombra hacia arriba, y en ocasiones se hará difusa o se desvanecerá.

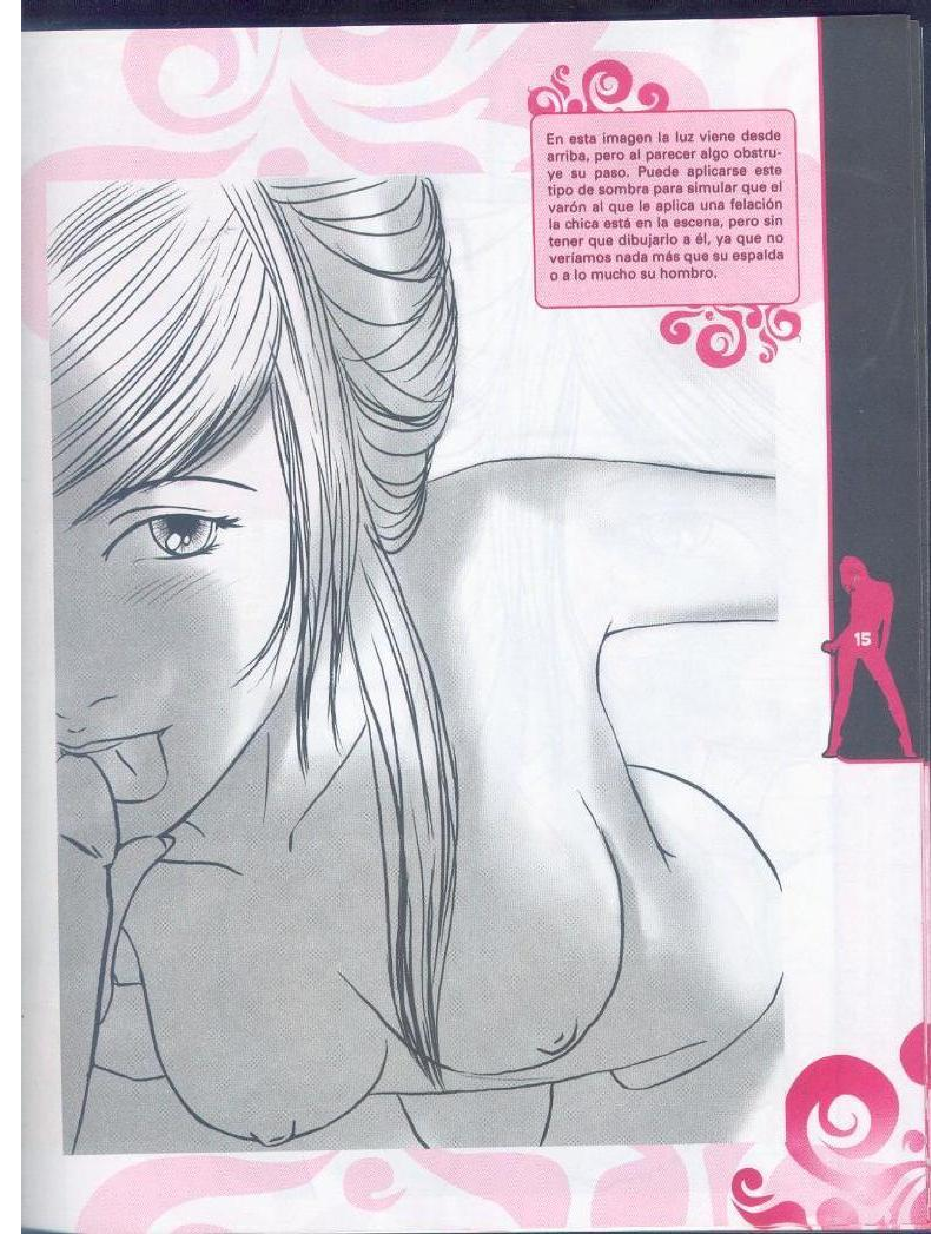
Por lo regular muchos dibujantes optan por usar sombras laterales, pero, bueno, eso ya depende del gusto del dibujante.

Pero creo que es mejor ver cómo aplicarlo a una ilustración hentai.


Lo primero es que veas el dibujo a línea, se ve plano, sin mayor chiste. Apliquemos tres tipos distintos de sombras.
13



La primera fuente de luz que aplicamos está en la parte superior derecha de la ilustración, por tanto, todas las sombras caerán a la izquierda. Este tipo de sombras favorece mucho el dibujo, ya que deja ver al máximo los detalles; en este caso el ángulo de visión no obstruye nada.



En esta imagen la luz viene desde arriba, pero al parecer algo obstruye su paso. Puede aplicarse este tipo de sombra para simular que el varón al que le aplica una felación la chica está en la escena, pero sin tener que dibujarlo a él, ya que no veríamos nada más que su espalda o a lo mucho su hombro.



En esta última versión de esta imagen la luz se manejó desde la parte de arriba, pero un poco detrás de ella. Esto ocasiona que algunas sombras caigan sobre su rostro, pero en sí no se oscurecen zonas de importancia visual, en este caso los senos, los cuales son favorecidos por la sombra al parecer más grandes de lo que son.

Como ves el ejercicio de la caja te ayuda a enfocar cómo caen las sombras sobre los objetos. Por ejemplo, si la luz cae en parte del rostro, en consecuencia creará una sombra. Sólo debes imaginar dónde caerá esa sombra, sin necesidad de trazar toda una serie de líneas; claro, en caso de que se te dificulte aún la proyección de sombras usa fotos de referencia.

Bueno, esto es todo por el momento. Espero que les ayude esta clase para lograr mejores efectos de luz y de sombra. ¡Hasta el próximo número!



SENSEI HENTAI AZUKI KURENAI

Como te podrás dar cuenta, este autor le encanta enfatizar los atributos de las chicas. Mostrándonos una peculiar anatomía, **Azuki Kurenai**, con un trazo limpio y delicado, nos enseña que las chicas exuberantes no están por demás en el hentai.

Con torsos pequeños, amplias caderas y senos gigantescos, nos muestra unas chicas realmente carnosas. Con ojos al puro estilo manga y labios provocativos, este autor es un sensei a seguir si queremos a nuestras chicas para una escena verdaderamente atascada.

Lo que llama la atención es que, utilizando un color tradicional, alcanza una calidad sorprendente. Mis dibujantes pervers, chequen este estilo. Pueden en un principio copiar lo que más les agrade de este autor, pero recuerden que es sólo para encontrar su propio estilo. Sigamos con la revista.

Por Zayuri Kyoto

Las chicas vestidas de látex son lindas. Este material se ciñe a su piel ligando un poco en las partes del cuerpo que lo visten, dando la sensación de suavidad en las formas femeninas. Como recurso es imprescindible para los personajes dominantes y a los que les gusta el fetish.

Actualmente hay una tendencia hacia el látex natural, que es traslucido y nos permite ver a través de él el contenido de las prendas. Es un efecto muy interesante, pero en esta ocasión trabajaremos el látex de color negro para introducirnos en el mundo de los brillos plásticos.

En este número podrán lograr el efecto de látex de una forma muy sencilla y utilizando muy pocas herramientas.

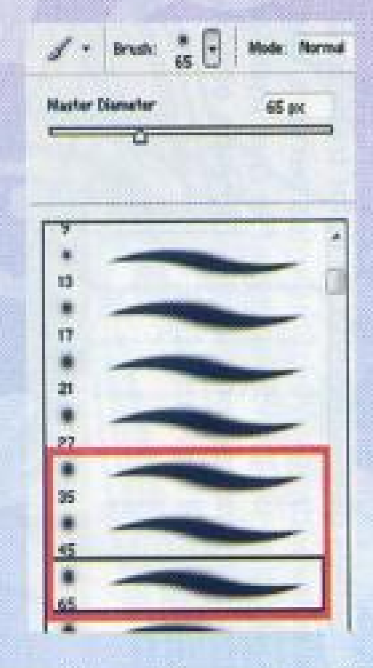


Pueden observar que en la imagen que trabajaremos previamente se dio color a la piel y el cabello, por lo que procederemos a crear una capa sobre la piel llamada LÁTEX.





Con el lazo poligonal seleccionamos toda el área del traje de látex y los guantes, rellenamos con color negro.

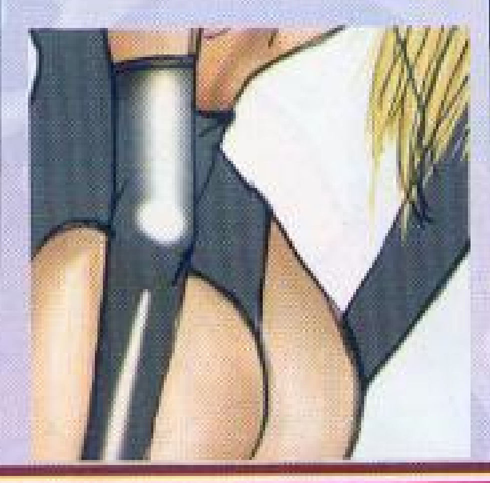


Para evitar salirnos de los límites de la prenda nos dirigimos a la ventana de las capas, y damos clic en el primer botón de LOCK, "lock transparent pixels" o "bloquear pixeles transparentes", esto no permitirá que se trabaje en donde no haya color.

Para dar los brillos correspondientes al material utilizaremos el pincel de aerógrafo al 100%

Layers | Channels | Paths
Normal — Opacity: 58%
Lock: — Fill: 100%

de opacidad, e iremos cambiando el tamaño de éste conforme vayamos dando los brillos de zonas más detalladas o más amplias.





Si te parece difícil trabajar con el color negro porque tapa el trazo, puedes bajar la opacidad de la capa para poder ver los contornos.

Una vez terminados los brillos, haremos los medios tonos en un gris oscuro, sólo en lugares donde no alcance a llegar la luz completamente, después dentro de donde pusimos los tonos grises pondremos muy tenue un toque de negro para que no se vea plano.



Para el acabado final, recorreremos el contorno con ese mismo tono gris en un pincel de tamaño pequeño, sin llegar completamente al contorno, dejando algo de negro alrededor.

En zonas donde se presentan más arrugas, como las manos haremos lo dicho anteriormente, pero cambiando el tamaño de pincel a uno muy pequeño para detallar el efecto.

Volvemos a poner 100% de opacidad en la capa de látex, y aquí podemos ver el resultado final.

Espero que les sea de ayuda este breve tutorial. Si tienen dudas o comentarios sobre él haznos llegar tu correos a la dirección de la revista. Nos vemos en la próxima entrega de *Dibujando Hentai*.





COLOR DIGITAL LÁTEX





¡QUÉ MUJER... ROCKERA!

Por Zayuri Kyoto

Éste es uno de los personajes con más matices, ¿por qué? Porque hay una gran diversidad de rock y de estilos del mismo género. Así que dependerá de ti si la quieres para un grupo de rock medio fresón o un rock más pesado, pero lo que caracteriza a este personaje es su manera de vestir y su actitud.

Le gusta probar más cosas de las que comúnmente se hacen, le enloquecen las guitarras eléctricas, es mejor que la inviten a un concierto de rock o a jugar maquinitas que ir a un café o al cine. Esta chica es más urbana, y le encanta ir a los toquines con sus amigos je, je, y por qué no echarse unos drinks.

Le gusta conocer gente decidida a todo, y con criterio muy amplio puedes explotar muchísimas cosas con este tipo de personajes. Recuerda que su apariencia es la que la caracteriza. En este caso puede ser la chica de 18 años, miembro de una banda de rock reconocida, y no por ser rockera deja de ser femenina, pues el color en el cabello y el maquillaje nos hacen pensar que cuida su apariencia.

Colores más utilizados: rojos, morados, rosados oscuros, grises y negro.
Gamas: grises, oscuros y colores cálidos.
Accesorios: guitarras y ropa muy sexy.

APLICACIÓN TÉCNICA PASTEL

Por Angélica Bracho

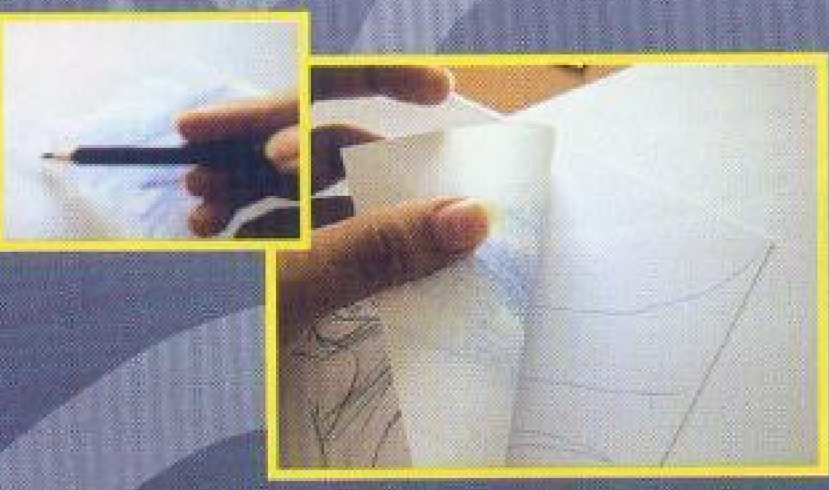
De nueva cuenta traigo para ustedes una clase de color hentaioso, pero esta vez se trata de una técnica tradicional: El color al pastel. En esta clase podremos ver el proceso de la aplicación de la técnica pastel sobre el dibujo de esta sensual y voluptuosa chica, que está siendo penetrada por un monstruo perver con tentáculos.

El pastel es básicamente pigmento en polvo, con una densidad más suave que un lápiz de color, el cual se puede disolver y unificar fácilmente sobre el soporte elegido. Dicho soporte puede ser desde papel fabriano para dar una textura porosa a nuestro trabajo, o incluso soportes oscuros como la cartulina Ilustración de distintos colores, ya que el pastel nos brinda colores opacos que resaltan de una superficie oscura.

Como técnica el color al pastel es sencilla, pues es muy similar al dibujo. No se requiere agua o disolventes; además de que el tiempo empleado es relativamente corto, dependiendo de la complejidad de tu dibujo.

Comencemos a citar los materiales que fueron utilizados para darle color a este dibujo:

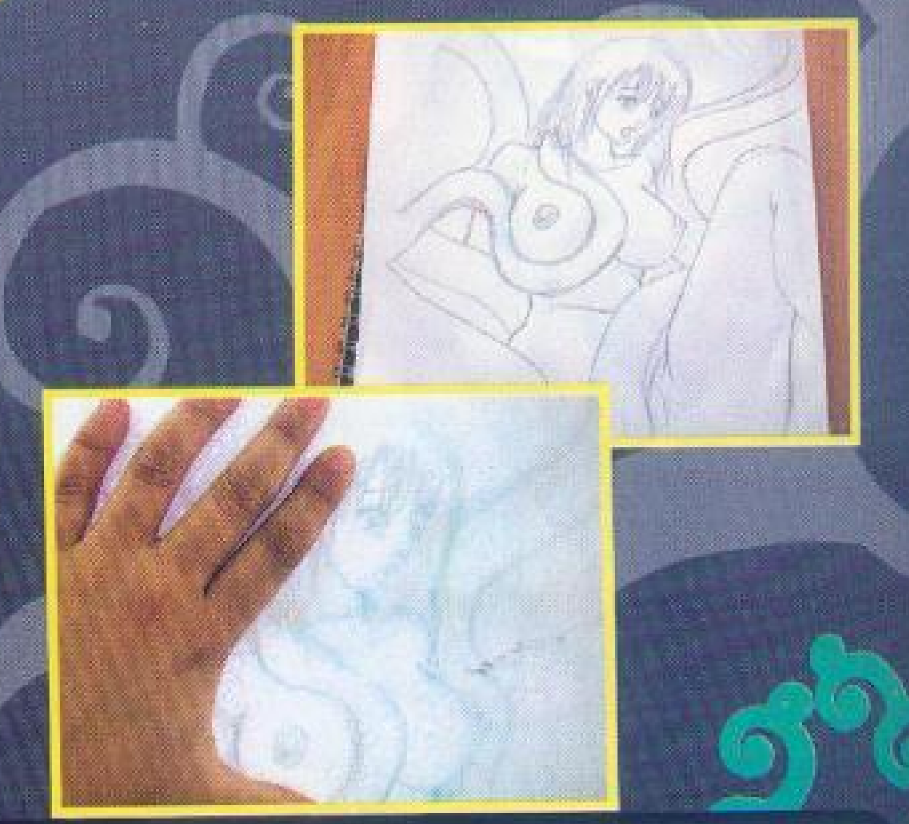
- Hojas bond para el boceto.
- Cartulina Opalina para nuestro dibujo final.
- Colores pastel en barra (trata de conseguir de los pasteles que NO son al óleo, pues pintarán como crayolas).
- Colores pastel en lápiz, ideales para detalles pequeños y para intensificar colores en lugares específicos.
- Papel higiénico o servilletas, el cual nos ayudará a mantener limpios nuestros colores y a difuminar.
- Pañuelos o un trapo húmedo, para limpiarnos las manos y evitar ensuciar el dibujo.
- Estilógrafos desechables.
- Spray para el cabello que funciona bien como sellador (entre más baratito mejor).
- Cotonetes para difuminado en detalles.
- Pluma de gel blanco o corrector en pluma.
- Borrador.



Ya con el boceto en la hoja de papel bond tenemos algunas opciones para pasarlo al papel opalina sin perder detalle.

Una de las opciones es colocar el boceto detrás de la opalina, recargar el dibujo sobre una ventana iluminada y trazar con un color azul o un lápiz duro (2h, 4h); es una especie de mesa de luz (muy) improvisada, pero funciona de maravilla.

La otra opción es pasar un lápiz de color por detrás del boceto (al otro lado de la hoja), llenar todo con el color y colocar la hoja del boceto sobre la opalina; luego repasamos el trazo con una pluma para que así se marque con el color hasta la opalina.





En cualquiera de las opciones que decidas seguiremos con el entintado, para lo cual utilizaremos los estilógrafos desechables; en mi caso utilicé un estilógrafo .005 y otro de 2.0. Borramos cualquier rastro de lápiz de color o grafito para dar comienzo con la aplicación del color.

Comenzamos colocando una base de color amarillo medio o color crema con el pastel en barra, la cual difuminaremos con los dedos (las mejores herramientas difuminadoras), el papel higiénico o un poco de algodón, hasta cubrir completamente la piel de nuestro personaje.

Podemos "entonar" un poco los tentáculos para que nos ayude a no confundirnos con la piel y los elementos que están en el dibujo.

Debemos tener siempre el hábito de limpiar nuestros colores pastel con una servilleta, después de utilizarlos, pues pueden contaminar el color aplicado al dejar rastros del anterior.

De nuevo a la piel, con un tono sienna tostado realizaremos las sombras medias, cubriendo sin dejar huecos en las partes donde corresponda. Como podemos ver en la cara, es más difícil pasar el pastel en barra, por lo que puse la sombra con el lápiz pastel y difuminé con un cotonete para no pasarme y poder manipular mejor las zonas pequeñas, como los párpados y la nariz.

Continuamos con las sombras, esta vez con un color más intenso como el terracota, lo que también dará un tono rosado a las sombras, perfecto para el área de los pechos y glúteos.

Podemos pasar el mismo color varias veces después de difuminarlo para intensificar la sombra.

Para terminar la piel daremos unos toques de rojo carmín en los pezones, en las mejillas y en la vulva de la chica. Esto dará un aspecto inocente al dibujo, además de que resaltará dichas zonas.



Es sorprendente cómo puede cambiar la expresión de una chica con tan sólo agregar un poco de rubor a sus mejillas.

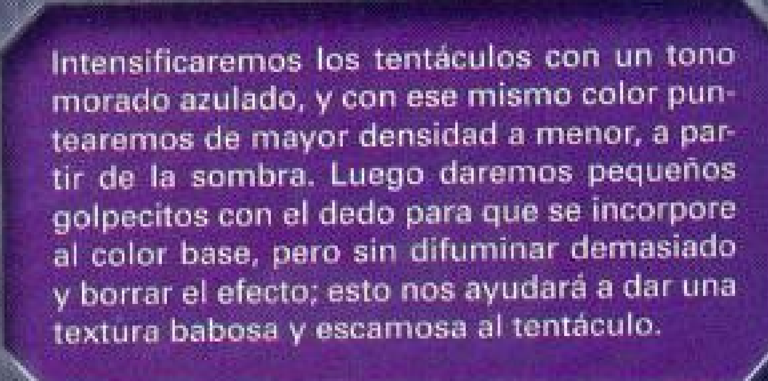
Seguimos con el color de los ojos, verde olivo, oscureciendo un poco el contorno con café oscuro. Con el cotonete arrastramos el color hacia adentro, como si lo jalaramos, y finalizamos entintando la pupila con un estilógrafo.

Con el cabello aplicaremos de la misma forma que en la piel. Como será castaño, ponemos una base de color naranja, luego sombreamos y separamos mechones con un lápiz pastel de color café oscuro, saturando más en la zona del cabello que está cerca del cuello para agregar profundidad. Terminamos el cabello con pastel de color negro en las zonas más oscuras.

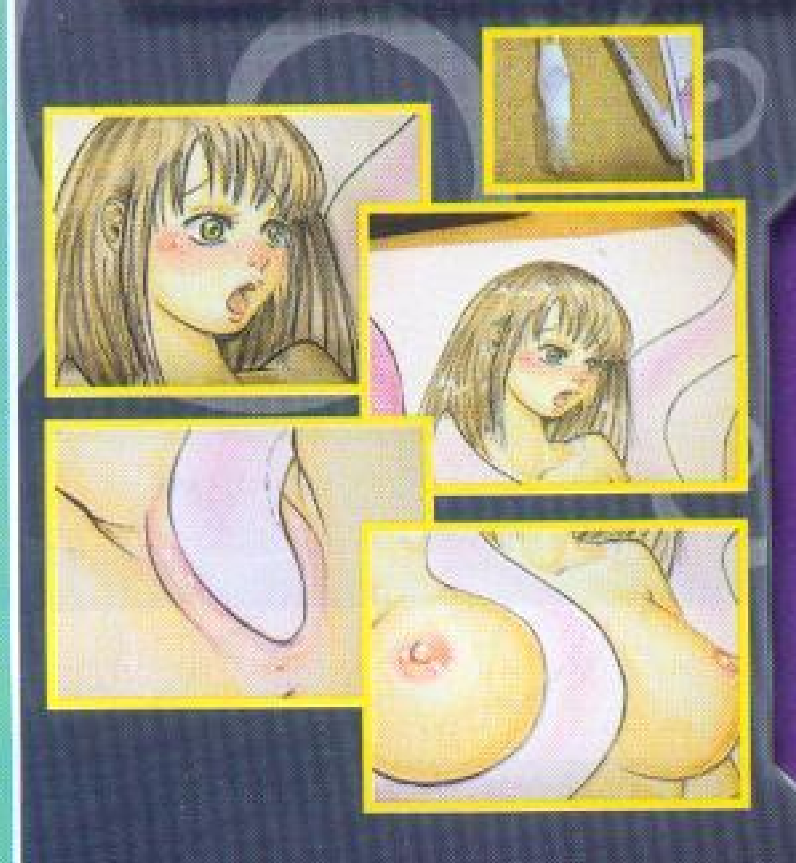


Ahora, con la pluma de gel blanco o un corrector en pluma pondremos brillo en las mejillas, los pezones y la vulva para que nuestra chica se vea más jugosita.

Continuamos con los tentáculos y el fondo aplicando una base difusa de color rosa fosforescente. Ahora sobre los tentáculos aplicaremos un color púrpura, difuminando con el papel y volviendo a pasar en las sombras el mismo color.

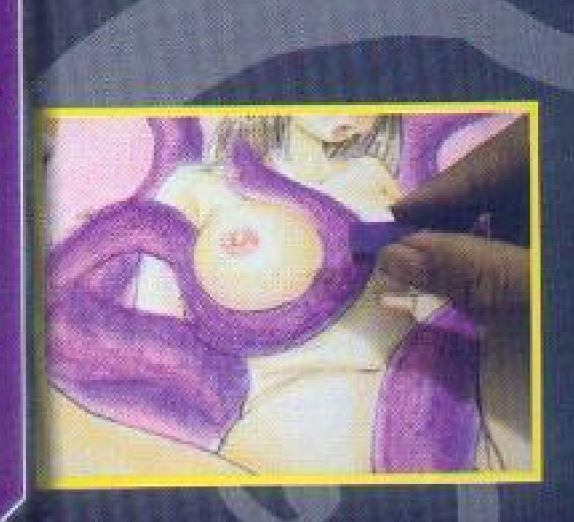


Intensificaremos los tentáculos con un tono morado azulado, y con ese mismo color puntearemos de mayor densidad a menor, a partir de la sombra. Luego daremos pequeños golpecitos con el dedo para que se incorpore al color base, pero sin difuminar demasiado y borrar el efecto; esto nos ayudará a dar una textura babosa y escamosa al tentáculo.



Con un color azul ultramar daremos la sombra final, y con el tono rosa fosforescente que usamos para el fondo puntearemos en las zonas de luz de los tentáculos para dar contraste y apariencia de brillo.

Para dar más volumen a los tentáculos usaremos el borrador. En el contorno del dibujo borraremos donde se encuentra la sombra para resaltar la contraluz.





Aplicamos los brillos finales con el corrector en pluma logrando así una apariencia húmeda a los tentáculos.

Finalizamos el proceso sellando el dibujo con spray para el cabello, a una distancia de 30 cms para no arrugar la hoja, y dejándola secar antes de colocarla en una carpeta o mica plástica.

Con esto concluimos nuestra clase de color al pastel, una técnica muy interesante con la que podemos lograr grandes efectos sin ocupar tanto tiempo y con herramientas accesibles.

Espero que haya sido de su agrado y... ¡Hasta la próxima!

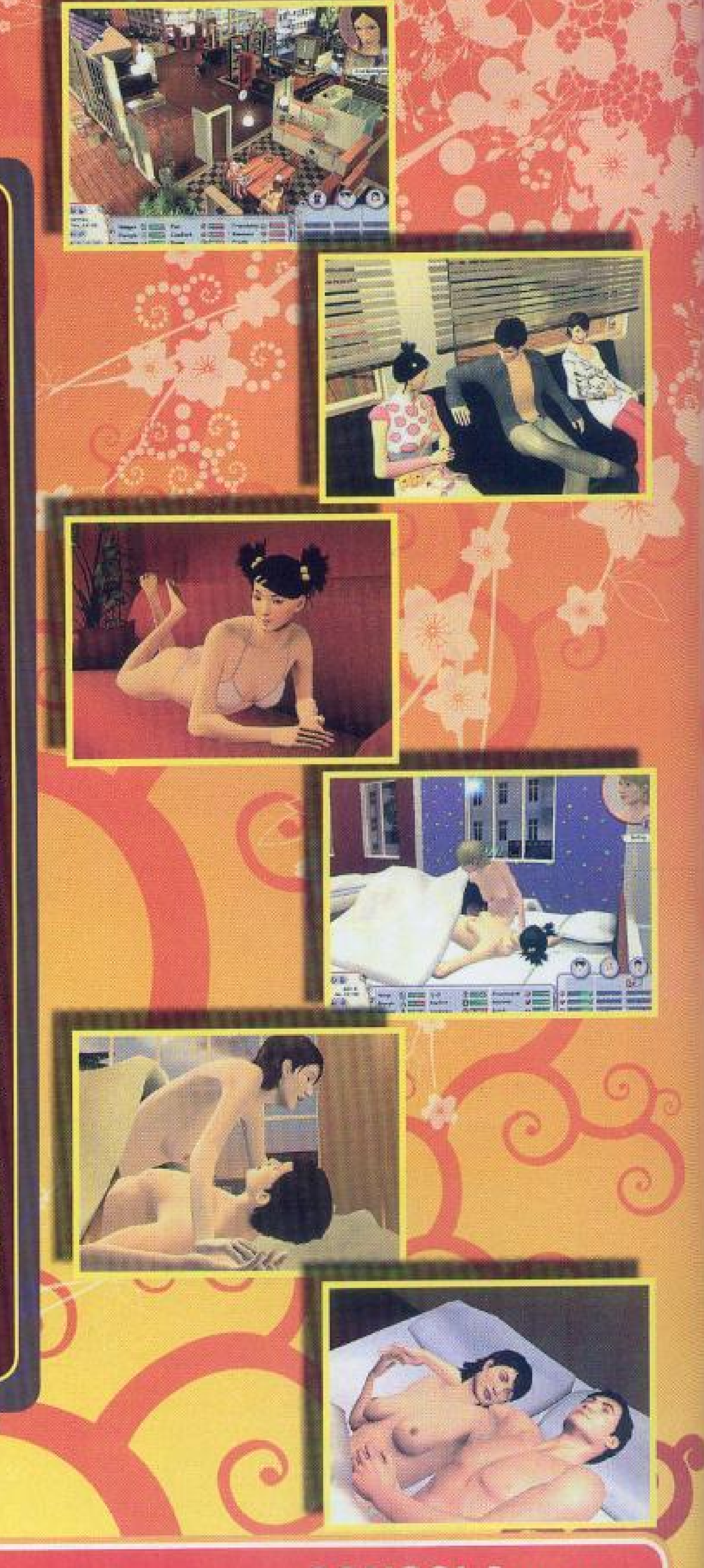
Muy bien, en esta nueva etapa de la sección, le toca a los juegos hentai, eróticos y todos los juegos de ese tipo. Para este número el primer juego que tengo para ustedes es singles (solteros), que ya lleva tiempo en el mercado y ahora está en el número 2 (Sinlges2: TripleTrouble) distribuido por Ubisoft para PC y que salió el 25 de mayo de 2005.

El juego comienza cuando nuestro protagonista, Josh, es abandonado por su novia y también despedido de su trabajo. Decide cambiar de aires, así que se muda de ciudad y renta un apartamento, compartiéndolo con una hermosa asiática llamada Kim, la primera fémina en discordia. Cuando él está en el apartamento se da cuenta de que hay una habitación sola, la cual será ocupada por su ex novia, y así comienza una historia de una triángulo amoroso, aprovéchalo.

Al igual que el primer juego, el objetivo no cambia: ligar, mantener conversaciones románticas, llevar a cabo "actividades" eróticas y, por último, ganar dinero para decorar y embellecer nuestra vivienda. Es muy parecido a *Los Sims,* pero con el toque erótico que siempre quisimos =p, la principal novedad de singles radica en las habilidades y carreras de nuestros personajes. Al contrario de cómo ocurre en *Los Sims*, cada uno de nuestros personajes en singles sólo poseen una única carrera y la desempeñarán a lo largo de su vida virtual, por cada día que nuestro personaje se lo pase feliz y contento nos darán puntos de experiencia.

En este juego se muestran semidesnudos bastante apetitosos, así que los mantendrá entretenidos mucho tiempo, llega a hacer tan adictivo como *Los Sims,* pero con el plus de poder llegar a estar en la cama de otras mujeres ¡¡¡sin ropa!!!

Ahora sólo instálenlo, juégalo y ¡disfrútalo!



Por Aurak

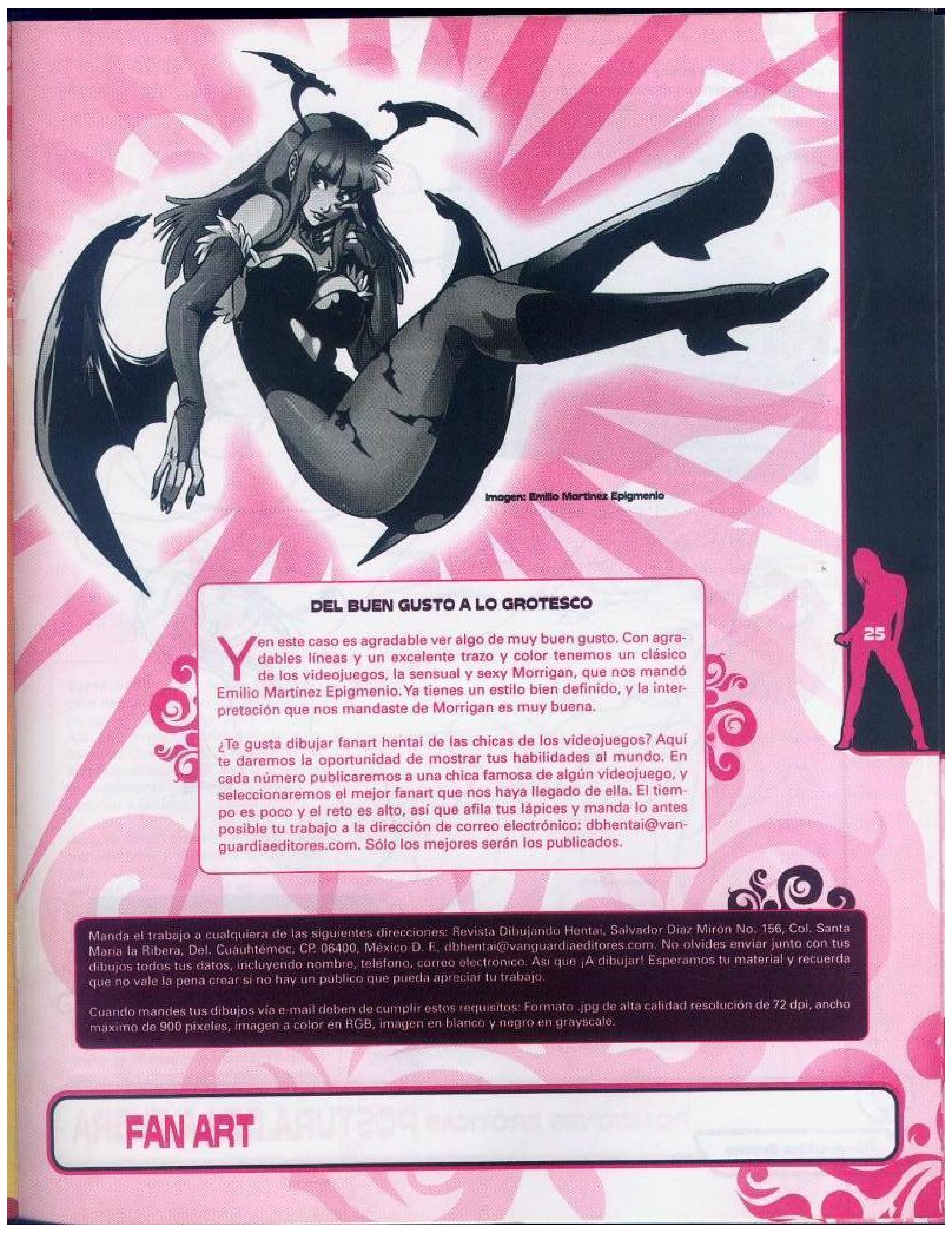


Imagen: Emilio Martínez Epigmenio

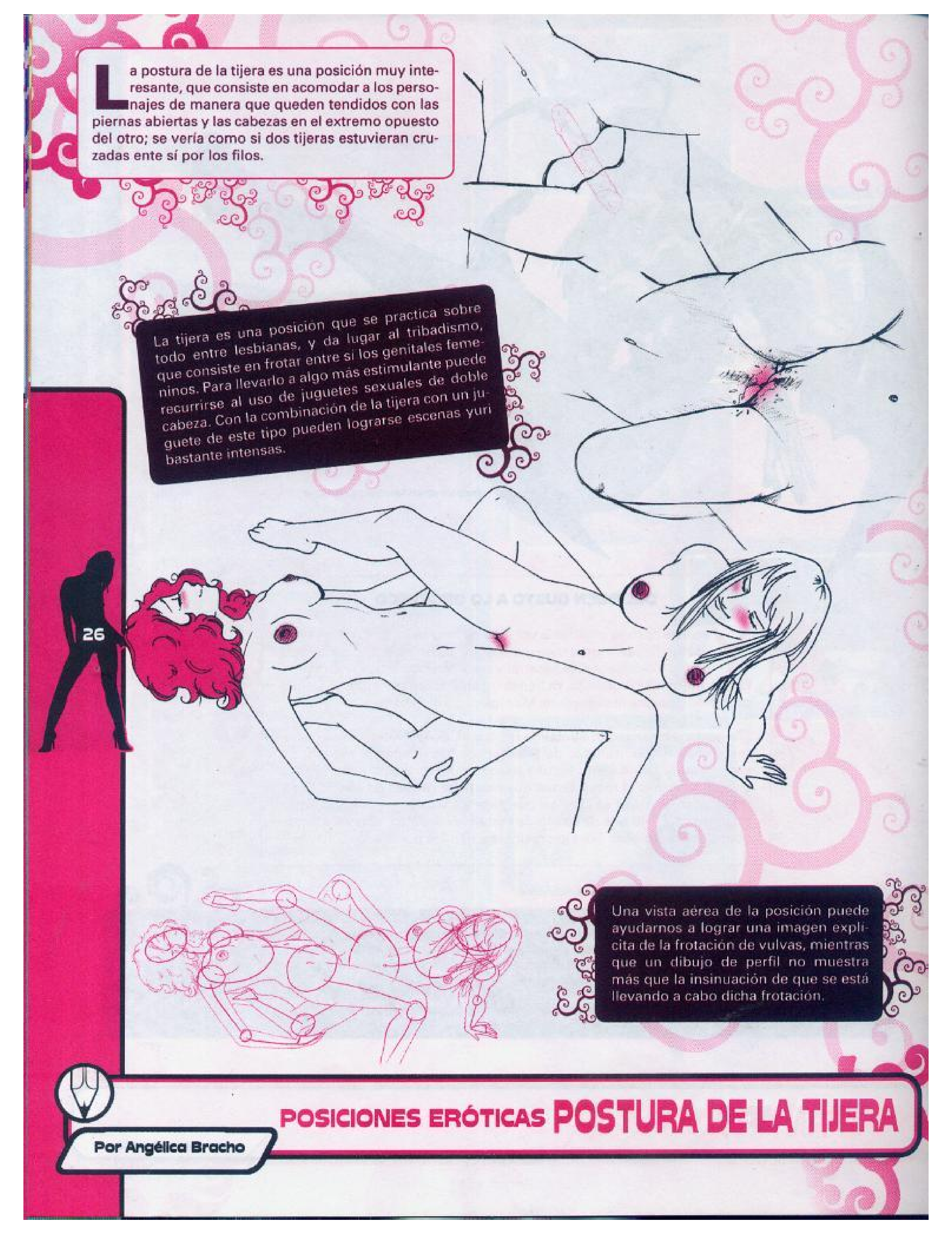
DEL BUEN GUSTO A LO GROTESCO

Y en este caso es agradable ver algo de muy buen gusto. Con agradables líneas y un excelente trazo y color tenemos un clásico de los videojuegos, la sensual y sexy Morrigan, que nos mandó Emilio Martínez Epigmenio. Ya tienes un estilo bien definido, y la interpretación que nos mandaste de Morrigan es muy buena.

¿Te gusta dibujar fanart hentai de las chicas de los videojuegos? Aquí te daremos la oportunidad de mostrar tus habilidades al mundo. En cada número publicaremos a una chica famosa de algún videojuego, y seleccionaremos el mejor fanart que nos haya llegado de ella. El tiempo es poco y el reto es alto, así que afila tus lápices y manda lo antes posible tu trabajo a la dirección de correo electrónico: dbhentai@vanguardiaeditores.com. Sólo los mejores serán los publicados.

Manda el trabajo a cualquiera de las siguientes direcciones: Revista Dibujando Hentai, Salvador Diaz Mirón No. 156, Col. Santa Maria la Ribera, Del. Cuauhtémoc, CP. 06400, México D. F., dbhentai@vanguardiaeditores.com. No olvides enviar junto con tus dibujos todos tus datos, incluyendo nombre, telefono, correo electronico. Asi que ¡A dibujar! Esperamos tu material y recuerda que no vale la pena crear si no hay un publico que pueda apreciar tu trabajo.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail deben de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad resolución de 72 dpi, ancho maximo de 900 pixeles, imagen a color en RGB, imagen en blanco y negro en grayscale.



La postura de la tijera es una posición muy interesante, que consiste en acomodar a los personajes de manera que queden tendidos con las piernas abiertas y las cabezas en el extremo opuesto del otro; se vería como si dos tijeras estuvieran cruzadas ente sí por los filos.

La tijera es una posicion que se practica sobre todo entre lesbianas, y da lugar al tribadismo, que consiste en frotar entre sí los genitales femeninos. Para llevarlo a algo más estimulante puede recurrirse al uso de juguetes sexuales de doble cabeza. Con la combinación de la tijera con un juguete de este tipo pueden lograrse escenas yuri bastante intensas.

Una vista aérea de la posición puede ayudarnos a lograr una imagen explícita de la frotación de vulvas, mientras que un dibujo de perfil no muestra más que la insinuación de que se está llevando a cabo dicha frotación.

Por Angélica Bracho



Para dibujar esta postura debemos comenzar ubicando las caderas de ambas chicas. Para ello dibujaremos un boceto general, con el que podremos ver qué pierna queda debajo y cuál sobre la de la otra chica, además de la posición de los brazos y codos como puntos de apoyo. Puede complicarse al momento de torcer los torsos, por lo que debes recordar los límites anatómicos de la figura.

Podemos acentuar la posición utilizando las manos de las chicas, colocándolas en las piernas de la compañera para jalar hacia ella la presion.

Como variante les tengo esta posición de tijera de un chico con una chica, complicándoles un poco las cosas XD. Esta posición debe trabajarse (y hacerse) con cuidado, pues se puede lastimar el miembro de él o salirse violentamente por el movimiento y lastimar a la chica.

Aquí se dibujó primero al chico, y una vez ubicadas y apoyadas las caderas se hicieron los trazos de ella. Vemos también cómo se usó el recurso de la masturbación eficazmente y sin el problema de tener al compañero arriba.

Practiquen esta postura, pues aunque parezca un poco difícil sólo necesitan asimilar en un boceto general la posición para tener una vista más amplia de lo que se verá en tu escena. Recuerden que divertirte mientras dibujas es lo más importante. ¿Y quién no se va a divertir dibujando a semejantes nenas?

¡Hasta la próxima!

"Chica voluptuosa en la ducha. Chico varonil que entrega pizzas toca el timbre. Chica abre la puerta sólo con la toalla puesta. –¡Oh! ¡Qué torpe soy! ¡Se me ha caído la toalla!
Chico se lanza sobre la chica y empieza la acción".

¿Tus historias suenan así de absurdas? ¡Calma! No es necesario que te lances a las vías del metro. En esta sección te daré algunos tips y ejemplos de cómo elaborar un guión, y que tus historias sean más interesantes y sobre todo coherentes.

Seguramente has practicado mucho tu trazo y mejorado como dibujante, pero la ilustración es sólo la mitad de una historieta. Posiblemente te hayas encontrado con el problema de tener el principio y el final de una historia, pero no lo de en medio, o tus historias son muy lentas o se desarrollan en demasiadas viñetas. Pues bien, todos estos errores son recurrentes y pueden remediarse con algunos sencillos consejos.

PARA SABER ESCRIBIR... HAY QUE SABER LEER

Así es... y si no eres gustoso de la lectura lamento decírtelo pero es verdad. La única manera para aprender cualquier cosa es teniendo muchos y diferentes ejemplos. El género que debes dominar de base para la creación de un hentai, es el relato erótico. En este caso para saber contar una historia puedes leer libros, historietas (lo siento pero el libro Vaquero y las revistas de chismes no cuentan), ver películas e incluso obras de teatro. Pero como el objetivo es escribir una historia, entre más libros leas mejor, pues te darás una idea de qué quieres hacer y cómo.

NO TODO LO QUE QUEMA, CALIENTA

Si has buscado relatos eróticos por Internet te darás cuenta de que la mayoría son absurdas fantasías, de adolescentes calenturientos contadas como anécdota, con infinitas faltas de ortografía y cero redacción. Éstos pueden servirte para darte algunas ideas, pero te recomiendo que no copies estos textos, pues (además de que puedes tener problemas con los derechos de autor) rara vez te encontrarás con relatos de calidad.

Los siguientes escritores pueden resultarte (después de leer historias hentai) algo tibios; sin embargo, son autores que pueden servirte como referencia, además de mostrarte toda una gama de estilos narrativos diferentes y ayudarte para no quedarte encajonado en las historias de siempre.

Obviamente (y ya algo choteado) tenemos las obras del **Marqués de Sade**, que te presentan una visión del erotismo del siglo XVIII, que a pesar de ser bastante antiguo, cuenta con elementos que siguen vigentes.

Te recomiendo que leas *The Sleeping Beauty Trilogy* de **Anne Rice** (conocida por sus *Crónicas vampíricas*); hablaremos de su estilo en futuras ediciones, pero definitivamente es una maestra del erotismo que no puedes dejar pasar.

Ya más actual te sugiero que busques algo de un autor español llamado **Gregorio Morales**, que experimenta relatos en diferentes situaciones y culturas (útil, útil, muy útil).

Estos autores son fuertes representantes del erotismo en la literatura. Más adelante nos enfocaremos en el trabajo de mangakas hentai, además de que aprenderemos a elaborar una historia propia.

Por ahora, como ejemplo, te presento este relato que llamó mi atención por su elegancia y que deja a tu imaginación muchos elementos, dándote la oportunidad de experimentar en la ilustración. Puedes visualizarlo, e incluso comenzar a jugar con encuadres que ya has aprendido en esta revista... ¿Cómo lo ilustrarías tú?... Ahora que primero podrías relajarte, leerlo y disfrutarlo; permite que las palabras te acaricien y te lleven al placer apasionado que puede ofrecer tu imaginación.



CÓMIC LOS RELATOS DE ALDONZA

Por Kalid



¿Cómo interpretarias esta historia? Ya te dejamos una pequeña muestra, pero tu, ¿cómo lo harias, cómo contarias gráficamente esta historia? Pues queremos que nos mandes una página de historieta, todo en blanco y negro, o bien a escala de grises. La mejor se publicará en el siguiente número. Recuerda mandarlo a Revista *Dibujando Hentai*, Salvador Diaz Mirón No. 156, Col. Santa Maria la Ribera, Del. Cuauhtémoc, CP. 06400, México D. F. (recuerda mandar sólo una copia, y no mandes trabajos originales). Si es por via e-mail a dbhentai@vanguardiaeditores.com deben de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad, resolución de 72 dpi., ancho máximo de 900 pixeles, imagen en blanco y negro en grayscale.

Por esta ocasión me despido, esperando que mis consejos te sean útiles y este pequeño ejemplo te dé algunas ideas. Puedes mandar tus opiniones, peticiones, sugerencias y nip de cuenta bancaria a: kalid_lpa@yahoo.com.mx

Evapora tus ideas, inúndate de sensaciones liquidas.
Madame Aldonza



EN ESPERA
(por Acuario, http://tentacionliquida.blogspot.com)

De hecho uno nunca sabe lo que se puede encontrar mientras va caminando por la calle, o subiendo a un micro, o comprando en el supermercado, o tomando una taza de café en algún lugar de esta ciudad. Y esta última situación fue la más fortuita esta vez.

Mientras tomaba la taza de café sentí que había una mirada estacionada sobre mí. Me di la vuelta y no me equivoqué. Provenía de unos ojos marrones, de un rostro simpático, moreno y provocativo; de un cuerpo razonablemente bello, varonil y armonioso. Me sonrió, le respondí; y de manera natural estaba sentado en mi mesa. No me sorprendí.

Conversamos de muchas cosas. Fue un juego de seducción discreta, varonil pero intensa. En algún momento se pusieron las cartas sobre la mesa, y decidimos proceder, puesto que ambos estábamos con el mismo deseo conocido (mezcla de curiosidad y necesidad imperativa).

Botón a botón, prenda a prenda, cada resguardo de cuerpo quedó al desnudo. Y las bocas se juntaron lentas, sin desesperación (juego húmedo cada vez más intenso), y los dedos recorrieron cada extensión de piel (sinuoso, atrevido, fuerte y suave a la vez) y nos dejamos llevar en el vaivén delicioso. Exquisito ritmo de entradas y salidas, suspiros y jadeos, ímpetu y pasividad.

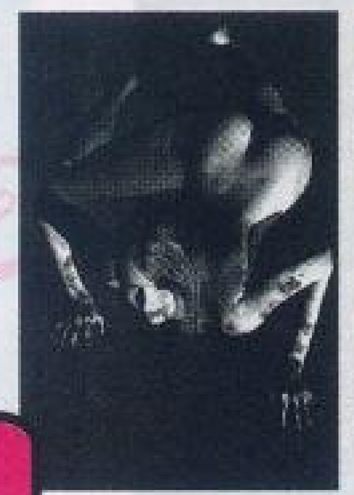
Las horas pasaron sin darnos cuenta. No recuerdo las veces que fuimos juntos en busca de placer. Pero sí la terrible pregunta: ¿lo volveré a ver? (inevitable, después de tanta química y goce desplegado). Todo tiene un principio y un final. Así es.

Han pasado tres días. Aún miro el celular. Aún espero… con la taza de café.






Bienvenidos a ésta, *La revisión de portafolios*. Con mucho gusto y placer puedo mostrar que esta sección está recibiendo trabajos muy buenos de dibujo y arte 3D, por tanto, no puedo dejar de mencionar por lo menos a dos de los mejores que he visto.





JUAN MANUEL DÍAZ LUGO

Bueno, puesto que los programas de 3D ofrecen ya modelos predeterminados, es agradable poder ver modificaciones interesantes. Obviamente el esfuerzo y empeño a hacer para lograr un buen acabado, es sin duda la mejor recompensa, así que espero seguir viendo más trabajos tuyos y en consecuencia mejoras en el mismo.




EMILIO MARTÍNEZ EPIGMENIO

Éste es uno de los trabajos que más me gustó, sobre todo por la perspectiva que usaste y el color que aplicaste, pero como la sección es más que nada blanco y negro, nuestros lectores no lo pueden apreciar totalmente.

Sólo una cosa, Emilio, procura tener más cuidado con las manos, ya que a la mano derecha le rompiste el dedo pulgar y la muñeca se ve fuera de lugar; por su parte, la mano izquierda se ve muy grande a comparación de la cabeza. Recuerda que en este tipo de vistas las cosas más cercanas se agrandan y las más lejanas se achican.



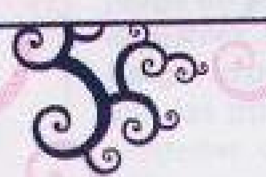






AIDA HAYDÉ CRUZ GUERRERO

Bueno el color que manejas, Aida, en tu dibujo, no está mal; pero la piel se ve muy amarilla, te falla un poco la proporción del torso y la del brazo. Procura hacer un boceto preliminar del cuerpo donde ubiques el torso con respecto a la cabeza y la cadera. Pero la verdad te felicito, pues eres de las pocas chicas que nos han mandado trabajo.









RAFAEL CONTRERAS

Bueno, ya se valoró tu dibujo y noté algunos errores de proporción no sólo en el cuerpo de ella, sino en todo la imagen en general. Por ejemplo, la mano izquierda es más grande que el rostro y subiste la oreja demasiado, procura no hacerlo mucho. Trata de que tanto personajes como fondo concuerden. Aquí se notó un problema, ya que ella parece una gigante en la cocina; con respecto a la perspectiva de la cocina es mucho mejor a ella dejaría parada, ya que su pareja también lo esta.

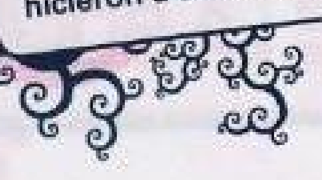



Ya para terminar tenemos a:

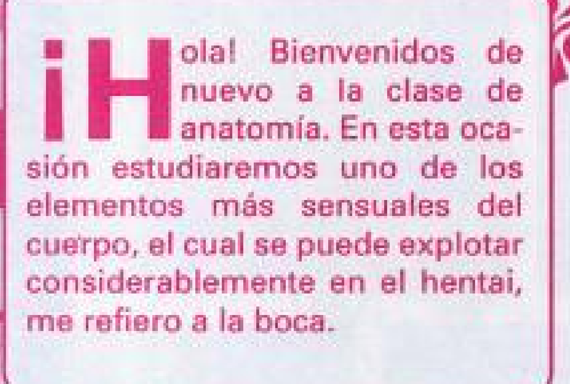
ENRIQUE PÉREZ LÓPEZ

Es difícil hacer ese tipo de vistas, aunque es una de las más favorecedoras en el hentai. Tuviste algunos problemas para elaborarla, marcando una espalda demasiado ancha, torciendo y acortando el torso y con las piernas muy delgadas. Ve qué es lo que queda en primer plano (en este caso las piernas), se ven muy delgadas, pero se solucionan estos detallitos.

Espero que les sirvan de mucho las correcciones que se les hicieron a sus trabajos, y sigan mandando más imágenes.

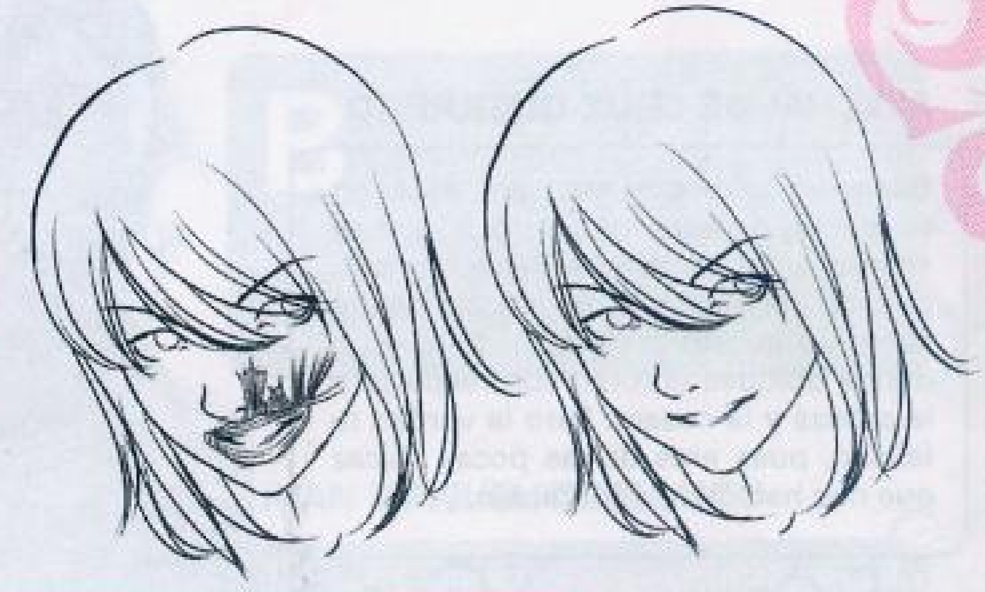






¡Hola! Bienvenidos de nuevo a la clase de anatomía. En esta ocasión estudiaremos uno de los elementos más sensuales del cuerpo, el cual se puede explotar considerablemente en el hentai, me refiero a la boca.







MÚSCULOS DE LA BOCA

El orbicular de los labios posee un borde en el interior de los labios y de las mejillas. Varios músculos de la cara se dirigen hacia su interior, llegando a mezclarse con dichos músculos. Su forma curva resalta en toda el área del labio superior, y se acentúa por la curva del maxilar superior situado debajo de él.

El elevador del labio se encarga de levantar el labio superior.

El elevador de la comisura bucal surge del maxilar superior, y se inserta en el orbicular de los labios en la comisura de la boca. Se encarga de realizar la función que su nombre indica, es decir, elevar la comisura de los labios.

Los cigomáticos mayor y menor se originan en el hueso de la mejilla, y se insertan en el orbicular de los labios, cerca de la comisura bucal. Ambos elevan y tiran de la comisura de los labios hacia fuera, por lo que se les conoce también como músculos de la sonrisa.

El risorio tiene su origen cerca de la oreja, sus haces musculares se insertan en el orbicular de los labios en la comisura labial, y cuando se contrae tira de ella en sentido casi horizontal; su contracción produce una mueca.







ANATOMÍA DE LA BOCA

Por Razvan

LA LENGUA

Quizás hayan escuchado un mito acerca de que la lengua es el músculo más fuerte del cuerpo. Pues bien, lamento desilusionarlos, pero no lo es. No obstante, no dejen que eso los desilusione. La lengua juega un importante papel en el proceso digestivo, así como en el habla. Sin embargo, lo que nos importa en esta revista son las otras funciones que puede desempeñar como instrumento de placer, ya que puede bien ser usado para besar, lamer, estimular ciertas partes del cuerpo ... en fin, tiene un sinnúmero de aplicaciones en el hentai, pero por lo pronto analicemos cómo funciona.

La lengua está compuesta de fibras músculo-esqueléticas. A diferencia del músculo cardiaco, o del liso de los órganos en el sistema digestivo, el músculo-esquelético puede ser controlado a voluntad. Esto permite la movilidad de la lengua. Los músculos que se enlazan a través del órgano lo aseguran con los huesos a su alrededor, creando el piso de la cavidad bocal. Una mucosa recubre el músculo esquelético y protege al cuerpo de microbios y patógenos.

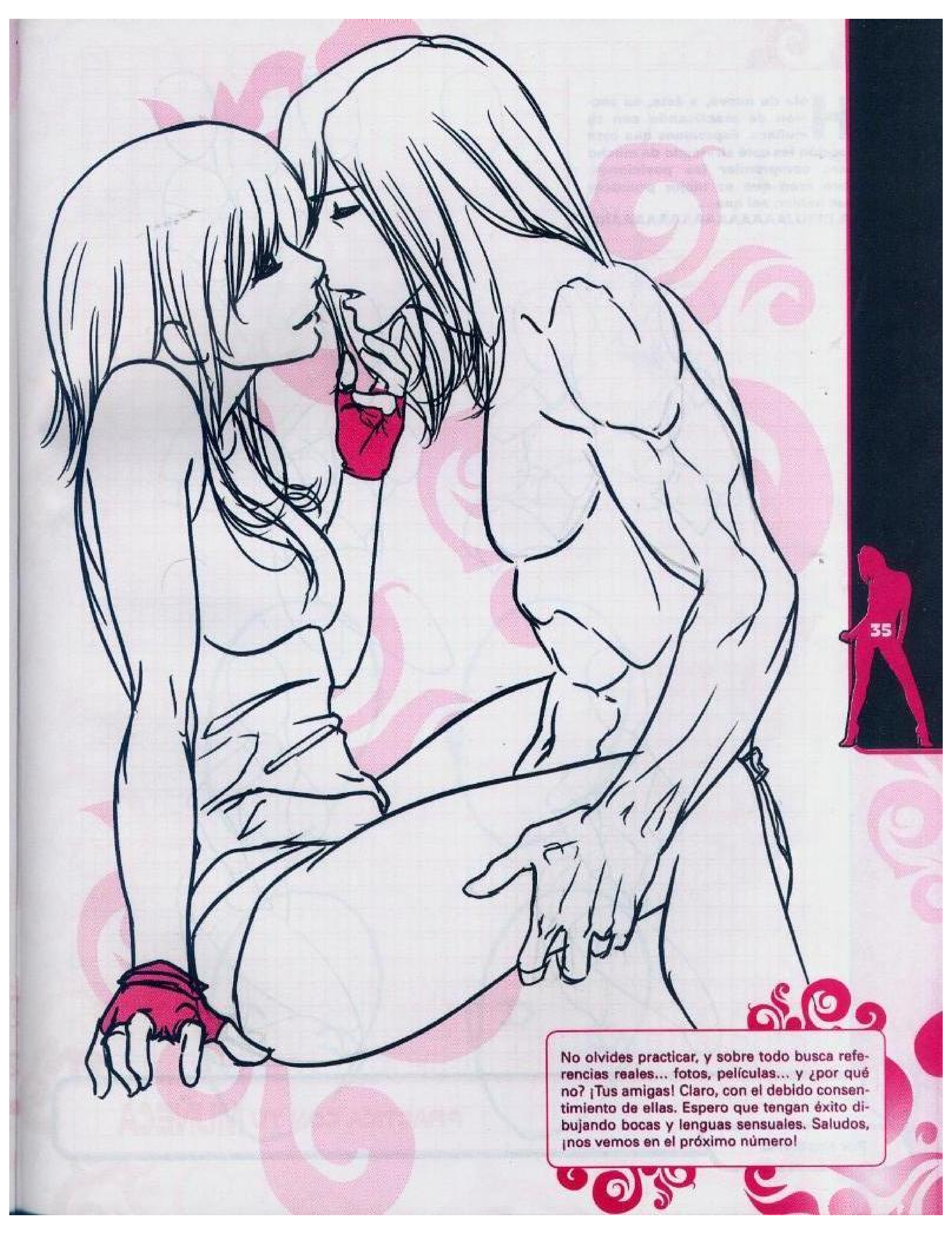
En el hentai la boca, en combinación con la lengua, es uno de los elementos más explotados, debido a su sensualidad, utilizándola ya sea como atractivo visual por sí mismo, o usándose en conjunto con otras partes del cuerpo.

Morder, besar, chupar, lamer, la boca tiene infinidad de usos; infinidad de aplicaciones que podemos explotar con total libertad en nuestros trabajos. Independientemente del estilo que manejes, es importante hacer lucir a los labios (especialmente los femeninos), bastante seductores. Incluso si es sólo una breve línea, al ser colocada en el lugar correcto da el volumen necesario para unos carnosos labios que incitan a ser besados, y ¿por qué no?, mordidos.

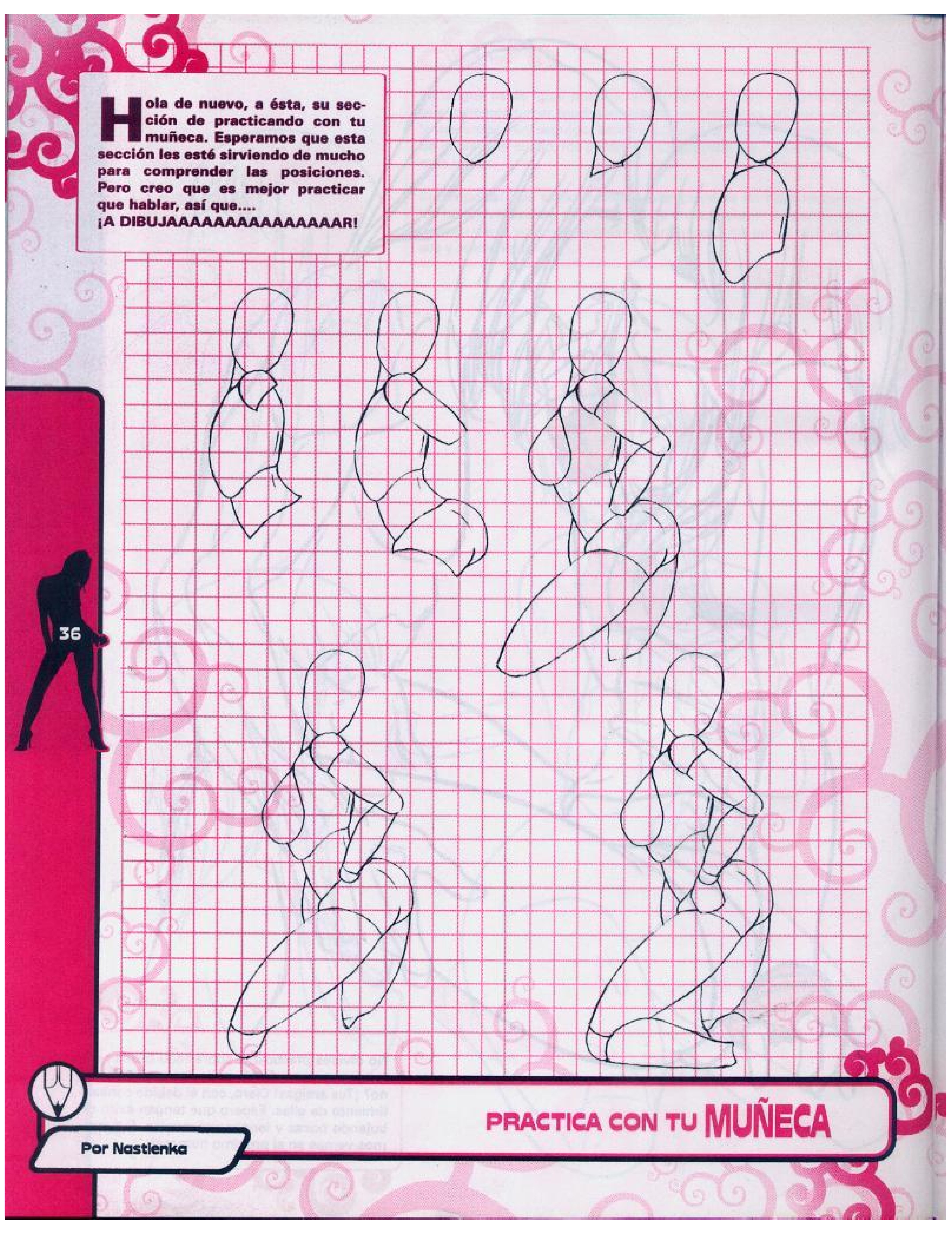


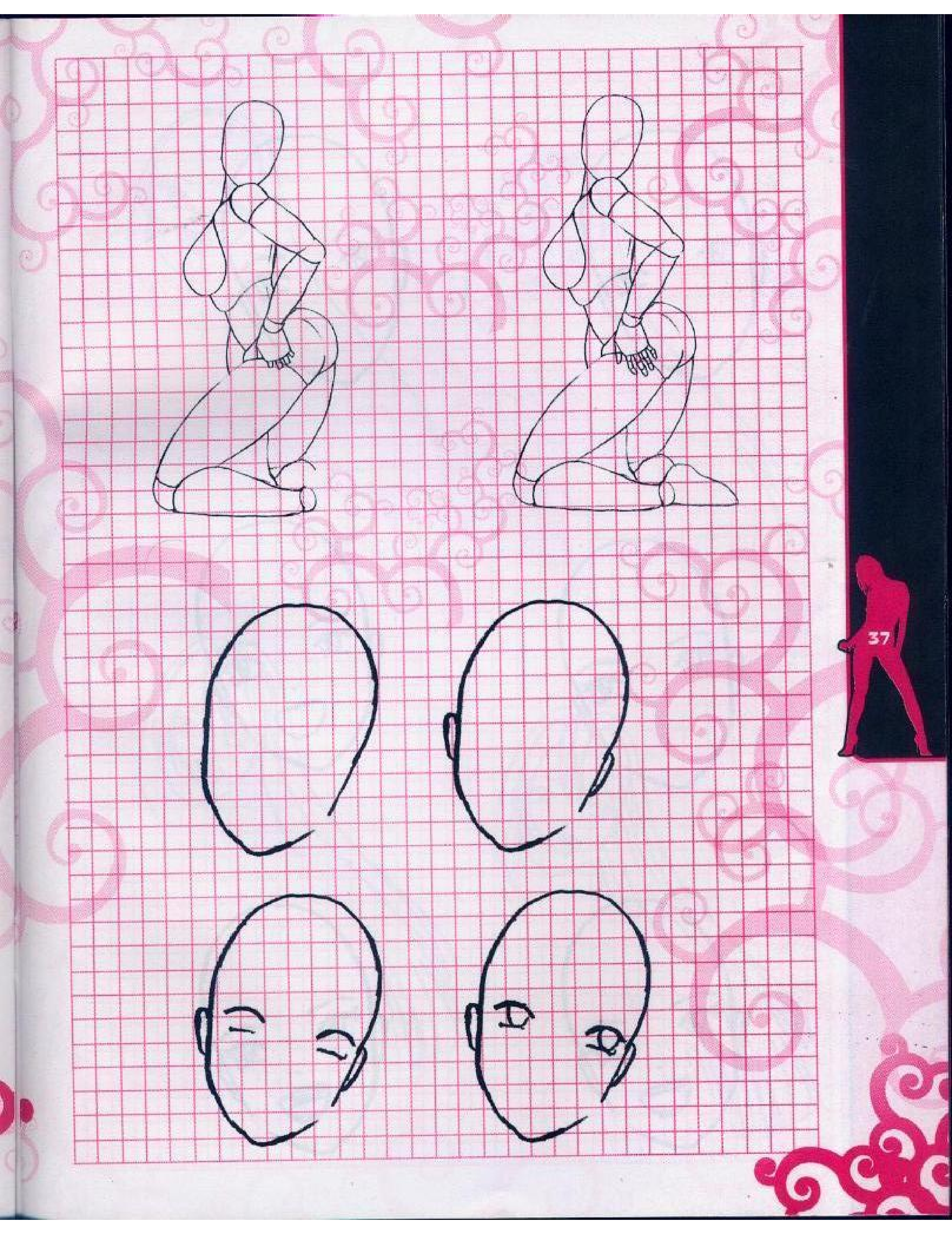
La lengua es de igual manera un elemento sumamente importante, que debemos tomar mucho en cuenta, ya que en las escenas eróticas la usaremos muy seguido, lamiendo partes del cuerpo como el lóbulo de la oreja, el cuello, los pezones o los genitales, e inclusive los mismos labios.

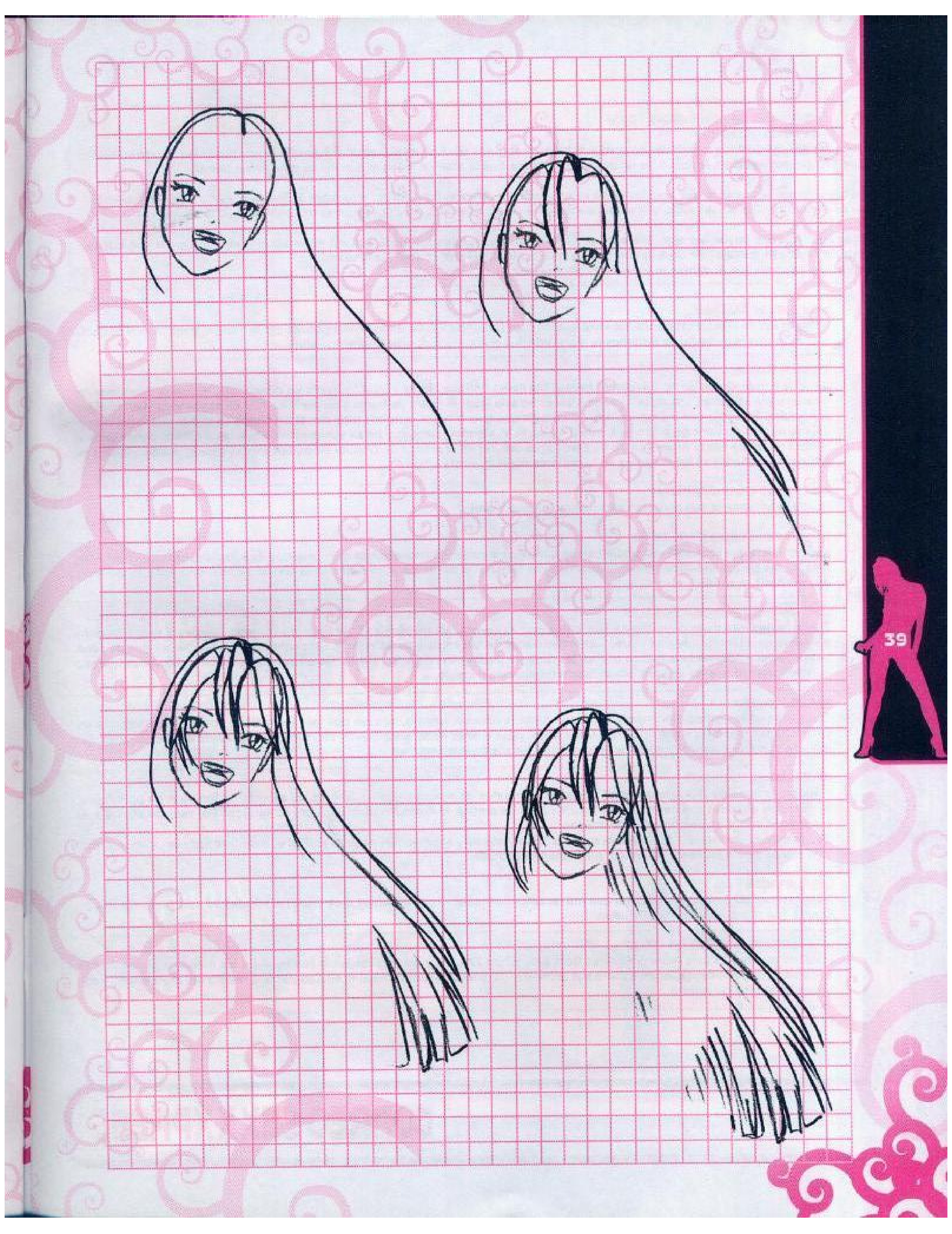
Sin importar qué estilo manejes, siempre dale un buen volumen a los labios valiéndote de la calidad de línea. Incluso, un par de líneas pueden dar el volumen necesario para hacer a los labios lucir ¡carnosos y apetecibles!



No olvides practicar, y sobre todo busca referencias reales... fotos, películas... y ¿por qué no? ¡Tus amigas! Claro, con el debido consentimiento de ellas. Espero que tengan éxito dibujando bocas y lenguas sensuales. Saludos, ¡nos vemos en el próximo número!


Hola de nuevo, a ésta, su sección de practicando con tu muñeca. Esperamos que esta sección les esté sirviendo de mucho para comprender las posiciones. Pero creo que es mejor practicar que hablar, así que....
¡A DIBUJAAAAAAAAAAAAAAAR!
36
PRACTICA CON TU MUÑECA
Por Nastienka





CARLOS A. GONZÁLEZ MANCILLA (ALIAS TOON)

Al equipo de *Dibujando Hentai*:

Antes que nada me gustaría mandarles un cordial saludo. He seguido sus publicaciones de *Dibujando Hentai* desde la primera edición; me parece que esta edición, la nueva, es un poco más madura que la anterior, aunque aun así no deja de ser buena.

Pues bien, vamos al grano; lo que aquí les envío es una muestra de mi trabajo. Mi sobrenombre es Toon y el estilo al cual estoy enfocado se llama furry (furrie), un estilo que surgió a mediados de los setenta, conociéndose más de lleno en el 2003 aprox.

Lo que aquí muestro puede ser algo diferente a lo que están acostumbrados, pero aun así espero que pudiesen darme una crítica constructiva de este trabajo YIFF (que es como se llama a los trabajos eróticos del fur fandom).

Me despido y espero que podamos mantenernos en contacto:

ILEM CUEVAS SÁNCHEZ

Hola, amigo de *Dibujando Hentai*. He visto sus revistas *DibujArte* y *Dibujando Hentai* ya hace algún tiempo, y me parece perfecto que se tomen la molestia de echarnos la mano con sus chequeos y decirnos nuestras fallas.

ENRIQUE FLORES

Saludos a todo el equipo de *Dibujando Hentai*. Me llamo Enrique Flores y aquí les envio un dibujo mío, el cual quisiera que revisaran y me aclararan una duda, porque a veces no sale igual el rostro de frente y de perfil a pesar de tomar todas las medidas adecuadas. El dibujo que les mando es de un doujin que quería hacer, pero me topé con el problema de que el rostro del personaje femenino no tiene parecido de frente o de perfil. Vi algunos mangas y no se aplica esto de que las medidas donde debe ir la boca de frente sea la misma de perfil. Esto lo pueden ver en el manga de *Oh, mi diosa*, por eso he estado practicando en un estilo más realista y se los mandaré en la próxima ocasión. Hasta luego.

AIDA HAYDÉ CRUZ GUERRERO

Hola: Me encantaría que revisaran esta ilustración que mando.

Enrique Pérez López (Chibi-Chibi)

Hola, quisiera que checaran mi trabajo para que me den recomendaciones acerca de mi estilo, y de aquellas cosas que me hacen falta. Si les parece lo suficientemente bueno, y me hicieran el honor de publicarlas en la revista *Dibujando Hentai* (onegai!!!), eso me haría muy feliz.

LUIS EDUARDO HURTADO ROSALES

Bueno, antes que nada permítanme felicitarlos por su revista. Mi nombre es Luis Eduardo Hurtado Rosales y tengo 18 años actualmente. El motivo de este correo es para enviarles mi fan art de este personaje, pero como no me decidía por una de estas poses decidí enviar ambas; espero que no les moleste. Bueno, los dejo. Por cierto, les envaré unos cuantos dibujos por correo normal y espero que les lleguen. Sin más preámbulos me despido.

RAFAEL CONTRERAS

Ojalá que puedan proporcionarme sus críticas. Aunque para ser sincero, no creo que lean los mail de nosotros sus seguidores, ya que hace tiempo les envié un par de trabajos y... pues nomás nada; pero bueno, lo último que se pierde es la esperanza. Sin más me despido agradeciéndoles de antemano todas sus finas atenciones.

JUAN MANUEL DÍAZ LUGO

Saludos, amigos de *Dibujando Hentai*. Les mando algunos de mis trabajos en 3D para su sección de Revisión de portafolios, que aunque no todas son hentai, sí hay algunas de corte erótico, que son los preferidos por su servidor. Por razones obvias sólo espero una crítica en composición de imagen.

P.D.: la textura del modelo de Cheetara es 100% de mi autoría, y el personaje de pelo azul es uno desarrollado completamente a lápiz por mi novia Elizabeth Palomino, mi chaparrita adorada.

DAVID OTACON

Hola, les escribo porque me gustaría que me recomendaran algunos programas para crear personajes 3d ,por supuesto chicas. Espero que puedan ayudarme. Saludos.

LUIS ALBERTO RAMÍREZ GONZÁLEZ

Hola, mi nombre es Luis Alberto Ramírez González, tengo 22 años y adoro *Dibujando Hentai*. Aquí les mando algunos de mis trabajos, son unas adaptaciones. Espero sus comentarios, y felicitaciones a todo el equipo por una revista tan maravillosa y con la que he aprendido mucho.